

CONEXIÓN
MANGA
Future - Today
VANGUARDIA EDITORES
22
$35.00
7 509761 101405 22
ESPECIAL DVD
GRATIS
DVD
SAMURÁIS
HONOR Y VALOR VUELTO ANIME
• AFRO SAMURAI
• SAMURAI 7
• SAMURAI CHAMPLOO
• SAMURÁI X
BUSCA LA NUEVA SECCIÓN PROTOTYPE



VANGUARDIA
EDITORIES

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR
MARIO MONROY

COORDINADOR
DANIEL ROJAS

COLABORADORES
JESÚS CHAVARRÍA
MÓNICA URIBE
MARTÍN ÁNGELES
IVONNE LÓPEZ
JOSADEC RAMOS
ADALISA ZÁRATE
DIANA ROSILLO
TOKIYO TANAKA
HÉCTOR GARZA

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ G.
ALEJANDRO SÁNCHEZ VARGAS

CORRECIÓN DE ESTILO
GUILLERMO RÍOS BONILLA

DISEÑO GRÁFICO
GERMÁN HERNÁNDEZ ORTEGA

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

DIRECCIÓN DE OPERACIONES
MIGUEL A. RUÍZ
ASISTENTE
ADRIANA VILLALOBOS

DIRECCIÓN DE CIRCULACIÓN
VERÓNICA MALDONADO

DIRECCIÓN DE DISEÑO
EDITOPOSTER

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
LUIS GARCÍA DE LEÓN
1323-0-100 ext. 103
luisgl@vanguardiaeditores.com

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 22 Publicación Mensual. Julio 2007. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. México D.F. C. P. 06400. **CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No.** 04-2001-082014103600-102. **CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO** CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705 **No. IMPI** 896649 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS** por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 **IMPRESA EN:** CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510

EDITORIAL

Bienvenidos al especial número 22 de su revista *Conexión Manga.*

Se han generado grandes historias alrededor de los samuráis, guerreros poderosos y de honor; diestros con la espada y en artes marciales; defensores de lo justo. Gracias a este misticismo creado alrededor de ellos, se han tomado como principal atractivo en diversas películas que se han convertido en obras de culto y, por supuesto, han llegado al anime, donde a estas historias se les ha otorgado unas innovaciones que han logrado darle un giro muy interesante y fresco a estos personajes de la historia del Japón Feudal.

Ahora sólo tienen que dar vuelta para regresar en el tiempo, tener la oportunidad de conocer de cerca a estos legendarios guerreros y sus armas y quizás aprender un poco de sus técnicas.

Este especial está basado en las recomendaciones que ustedes nos hicieron llegar al correo de la revista. A propósito, quiero agradecer a todos los correos que nos hicieron llegar, pues tuvimos una excelente respuesta por parte de ustedes. Recuerden que pueden escribirnos a **conexionmangadvd@vanguardiaeditores.com**

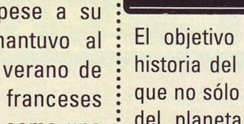
CONTENIDO



Por Goare Salcido

GIN IRO NO KAMI NO AGITO

A principios del 2006, el estudio Gonzo realizó una propuesta que, pese a su extraordinaria producción, mantuvo al público al margen; sin embargo, el verano de ese mismo año, los espectadores franceses la ovacionaron de pie, al calificarla como una de las más brillantes premisas creativas del momento, lo cual se repitió en el Festival de Cine Futurista de Italia, donde la simple idea de que el mundo está a punto de llegar al fin de sus días estremeció incluso a los críticos.



ALCANZANDO EL FUTURO

El objetivo principal de Gonzo era retomar la historia del fin del mundo desde una perspectiva que no sólo se remitiera a plasmar la devastación del planeta, sino también la sobrevivencia de la humanidad. Así en un lapso de 94 minutos, el público se involucraba en un argumento tan intrincado como fascinante.

Origin –Spirits of the Past–, también conocida como *Gin Iro no Kami no Agito*, es un OVA que definitivamente dejó sin aliento al público alrededor del mundo, dado que su propuesta rebasó los límites de la moraleja, al plantear con un estilo visual apabullante la extinción de la humanidad a causa de la falta de agua, un tema que realmente no se aleja demasiado de la actualidad mundial.

La mancuerna creativa de **Nana Shiina** y **Naoko Kakimoto** realizó el guión que contaba con un remarcado matiz dramático que se engarzaba de manera brillante con otros géneros. Así, la historia que abundaba con certera crueldad visual sobre el fin de la humanidad, tenía visos de comedia y sci-fi que permitían una cadencia narrativa positiva que incluso se condimentaba con una infructuosa línea dramática que se enfocaba en una joven pareja con un destino aferrado a la fatalidad.

Fue imprescindible una visión fría para plantear las distintas perspectivas de la historia: la admirable sobrevivencia del hombre y el poder de una naturaleza latente y enfurecida con su agresor. En este caso, el planteamiento visual del **Keiichi Sugiyama** fue bastante acertado, pues no favoreció a ningún bando; al contrario, prefirió que fuera el espectador quien determinará quién de ellos estaba en lo correcto.

La narración visual es fascinante, mantiene el ritmo pese al avance de la historia. El despliegue de imágenes silentes enriquecen sobremanera el desarrollo del argumento, al dejar una tenue sensación de abandono y desamparo en el espectador, lo cual se presenta como un elemento constante que permite la favorable conexión emocional entre el reparto y el público.

Esto último se relaciona directamente con el diseño de personajes. **Kouji Ogata** abordó la estilización de una manera peculiar, sin caer en la exagerada triangulación, pero sin descuidar la expresividad del reparto que se caracterizaba por mantener las emociones a flor de piel.

Cabe destacar que el diseño mecánico de **Kenji Andou** y **Mahiro Maeda** se distingue por su complejidad: se enfoca en elementos futuristas para implantar rasgos atemporales, que rememoran las clásicas maquinas del tiempo, pero también a

Lo nuevo en Japón



las cápsulas de emergencia de aquellas enormes naves destinadas a salvar a la humanidad. El diseño posee características inusuales que se destacan por los trazos virtuales.

La música de **Taku Iwasaki** describe estados emocionales en cada escena y decora algunas secuencias; sin embargo, no pierde el ritmo a la hora de acompañar o bien condimentar con ciertos matices que oscilan entre la alegría y la desesperación del reparto. Es importante mencionar que el tema de opening cuenta con una letra desgarradora que a modo de preludio prepara al espectador para lo que verá. Definitivamente la propuesta de Gonzo no se inclina en lo más absoluto hacia la remota posibilidad de que el hombre trascienda el tiempo y supere la adversidad, especialmente cuando la música araña la fragilidad del espectador.

Gin Iro no Kami no Agito se encuentra bajo el sello FUNimation. En caso de que encuentren el DVD, no olviden que a veces vale la pena desear que la fatalidad nunca nos alcance, pues pese a ello, de vez en cuando podemos refugiarnos en el sueño imposible de ser felices.

MÁS ALLÁ DE LA DESESPERACIÓN

Hace mucho tiempo, una semilla carmín cambió el corazón del bosque al darle el poder de oponerse a la voluntad de su enemigo natural: el hombre. Entonces un dragón de verde hojarasca descendió de la Luna, los humanos temblaron ante su aliento de fuego y se inclinaron con devoción ante sus lagrimas de jade; sin embargo, un día el llanto se detuvo, al igual que el suministro de agua. En ese momento el pacífico susurro del bosque se convirtió en una agresiva declaración de guerra.

Han pasado 300 años, la civilización del hombre que estuvo al borde de la extinción sobrevivió gracias al esfuerzo y sacrificio de un grupo de personas que han establecido un acuerdo de tránsito por el bosque, pero nadie puede acceder a las entrañas de la Tierra para robar agua, de lo contrario serán castigados.

Agito y **Caín** se distinguen del resto de los chicos por su desafiante desobediencia. Al amanecer emprenden una carrera hacia los Pozos Prohibidos donde roban agua. No obstante, a diferencia de otras ocasiones, Agito cae en una zona inexplorada. Allí encuentra una nave con varias cápsulas de vidrio, que al tocarlas activa el sistema de apertura. Repentinamente una chica grita que se detengan, entonces el nivel del agua se reduce drásticamente y un ola gigantesca amenaza con ahogarlos.

Agito y **Toola** escalan la nave para escapar. Ella ignora dónde está, no conoce al extraño que la ayuda a escapar y, peor aún, se pregunta qué le paso a la Tierra si únicamente durmió cinco años, ¿o fueron más?

Por Mónica Uribe

UN GUERRERO EN CADA SOMBRA

Hace mucho tiempo, Dios creó un mundo de luz, una luz brillante que ocupó inmediatamente cada rincón de este mundo. Él dio vida a todas sus criaturas y este mundo sigue existiendo, el mundo de la luz. No había ninguna duda de que este mundo evolucionara hacia la prosperidad, pero las personas estúpidas que lo habitan no se contentaron con el mundo de la luz… y reclamaron las tinieblas. Entonces, Dios cumplió sus deseos y creó las tinieblas, y así aparecieron en este mundo.

Blue Dragon originalmente fue planeado para ser un videojuego de rol para la consola de Xbox 360. Ahora, a unos cuanto meses después de su lanzamiento en Japón ya cuenta con su adaptación a la animación que será de 51 episodios, un manga y una continuación del juego en planeación, ¿a qué se debe tal éxito?

DOS PERSONAS, LA CLAVE

El proyecto fue desarrollado por Artoon Studios y MystWalker, basado en un diseño parecido a la serie de *Final Fantasy*, pues no era para menos, ya que la dirección corrió a cargo del creador de esta legendaria saga, **Hironobu Sakaguchi***. Microsoft obtuvo muy buena respuesta con el título, pues el primer día alcanzó la cifra de 40,000 unidades y otorgó un punto a favor a las ventas de la Xbox 360 en Japón. Este título es el primero del género en aparecer para la Xbox 360. El género RPG es muy popular en Japón, por lo cual era muy importante para Microsoft contar con un título de esta calidad en su biblioteca.

El éxito para el videojuego radica en el modo de juego y cómo se desarrollan los personajes durante la aventura. El experto para esto es **Hironubo Sakaguchi**, maestro en el desarrollo de juegos RPG, donde retoma varios de los elementos empleados en *Final Fantasy* para aplicarlos con algunas cuantas mejoras más que perfeccionan el buen sistema de juegos de donde fueron tomados. Pero recuerden que de la vista nace el amor, ya que el diseño de los personajes es de gran importancia en un título de RPG. Esta tarea fue asignada a una de las personas con más renombre dentro del mundo del anime y manga, **Akira Toriyama**, creador de importantes sagas que tuvimos la oportunidad de ver en nuestro país (*Arale* y *Dragon Ball*), dotando al juego de unos personajes muy carismáticos y de muy del agrado de los seguidores del género.







Lo nuevo en Japón

BLUE DRAGON

LA HISTORIA

La historia de este entretenido y bien cuidado anime tiene un planteamiento sencillo y hasta quizás muy básico, pero no se dejen llevar por esto, pues la forma en la que se desarrolla la historia es el punto clave y hace que resulte bastante entretenido cada episodio, centrandose en un mundo donde las sombras cobran vida propia y son tu arma.

El protagonista de esta gran historia es un joven llamado **Shu**, quien tiene todo el deseo de ser entrenado por un Knight Master para convertirse en uno de ellos y ser adorado por las chicas y envidiado por los hombres. Para su fortuna, **Kluke**, su amiga, le da la noticia de que un Knight Master ha llegado al pueblo y sin más el buen Shu se dirige a toda prisa a su encuentro para lograr su propósito. Pero sólo existe un detalle: ¿cómo lo van a identificar? Todos sabemos qué divertidas ocurrencias tiene un niño de 10 años, bueno pues él no es la excepción; y el tonto, por no llamarlo de otra forma, se le ocurre que si a la persona a la que dirija es un Knight Master de verdad podrá esquivar un golpe. Como resultado, tenemos una escena donde le pone unos buenos palazos en la cabeza a varias personas. Gracias a este acto de insolencia, Shu se encuentra con un par de tipos que, si él no lo sabe, cambiarán su vida con una simple pegunta: ¿qué quieres hacer después de obtener tu poder?

En el primer episodio, se revela el secreto guardado por Shu: por un accidente que logra despertar el poder que él mismo desconocía tiene por sombra a un Dragón Azul, el cual repite los movimientos que él realiza. Shu, lleno de curiosidad por descubrir el significado de este Dragón, emprende un viaje con motivo de encontrar respuestas a sus preguntas.

En el camino, se encontrará con otros que comparten su particular sombra, pero representan criaturas diferentes, como un Tigre o un Murciélago, las cuales le dan poderes a sus acompañantes. Esto despertará aún más su curiosidad y ganas por descubrir el origen de este misterio. Así, Shu y sus nuevos amigos emprenden un viaje para descubrir el secreto de estas sombras.

Hasta la fecha, la serie se sigue transmitiendo en Japón, por lo cual faltan muchos misterios por resolver, pero no se preocupen, ya que le estaremos dando seguimiento a la serie al igual que el videojuego, pues están por estrenarse en nuestro continente, así que esperen más.

*Sakaguchi se retiró de Square porque, según él, no se sentía cómodo en la compañía. Fundó Mistwalker con ayuda financiera de Microsoft. Actualmente la compañía de Sakaguchi se encuentra trabajando con Microsoft Game Studios para producir dos juegos RPG para la Xbox 360: *Blue Dragon* y *Lost Odissey*.

Personajes

Héroes

Shu: El protagonista, tiene 15 años y vive con su abuelo en su pequeño pueblo. Su sombra es Dragón Azul.

Kluke: Amiga inseparable de Shu, tiene 16 años. Ella es amable y muy madura para su edad. Su sombra es Ave Fénix.

Jiro: Amigo desde la niñez de Shu y Kluke, tiene 17 años. Es muy simpático y disfruta ver que las cosas salgan según sus planes. Su sombra es Minotauro.

Zola: Ella es una mercenaria, tiene 20 años. Es muy fuerte y le gusta estar alejada de los demás. Su sombra es Muciélago Asesino.

Marumaro: Es una especie de gato que pertenece a la tribu de los Debi, se supone que tiene 14 años. Es muy alegre y gusta de molestar a los demás. Su sombra es Tigre Dientes de Sable.

Villanos

Nene: Es el antagonista de la serie, pertenece a una raza antigua y tiene 10,000 años. Él fue el causante de la invasión al pueblo de Shu y sus amigos. Su sombra es el Dragón Púrpura que tiene cierta semejanza con todas las sombras azules.

Deathroy: Es la mascota de Nene, disfruta ver los actos malvados que lleva a cabo su dueño.

General Szabo: Él es la causa de muchos problemas en el mundo de la luz, tiene una milicia llamada Ejército de la Sombra Azul.

Por Mónica Uribe

EL SAMURÁI
TEMA FAVORITO DEL ANIME

Uno de los iconos más populares de la animación y la cinematografía Japonesa es el legendario guerrero samurái, el cual ha trascendido incluso a los juegos de vídeo.

"Samurái" es una palabra que se deriva del japonés arcaico y que significa "sirviente". Este nombre lo recibían los guerreros al servicio de un señor feudal a quien servían desde su nacimiento.

HISTORIA

Durante sus primeros siglos el Japón estuvo sumergido en numerosos conflictos internos, mismos que ocasionarían guerras y el establecimiento de una milicia permanente o semipermanente, la cual seguiría los patrones establecidos por las culturas China y del país de Silla (en el territorio conocido actualmente como Corea) en cuanto a sus armaduras y disciplinas marciales. Estos soldados seguían la norma del emperador **Mommu** (siglo VI): de cada cuatro hombres de edad adulta uno formaría parte de la milicia, a cambio de lo cual no estaría obligado a pagar impuestos. De este mismo periodo viene la palabra "samurái", la cual se les aplicaría a los burócratas y sirvientes civiles de más bajo nivel.

Durante esos años de conflictos y guerras, los campesinos comenzaron a asociarse en forma de clanes para defenderse de los asaltantes, de los magistrados que abusaban de su poder y de las mismas guerras. Estos clanes educarían a sus integrantes más jóvenes para combatir montados a caballo y en la arquería. Si bien se trataba de jóvenes educados y hábiles, en las ciudades se les consideraba poco menos que bárbaros; sin embargo, ellos tenían su propia cultura y código de ética, a veces dictado por las costumbres de su clan.

Para la Era de las Guerras Civiles o Sengoku Jidai (1478-1705), los conflictos entre los pretendientes al trono de emperador habían mermado el poder de la figura imperial; al mismo tiempo, los líderes de los clanes crecían en poder económico y político hasta el punto de entrar en conflicto y guerras entre ellos mismos. En esta época surge el guerrero Bushi (que después sería llamado Samurái) como una institución, ya que en estos conflictos se convirtieron en la principal herramienta de los señores feudales. Tras la guerra Gempei en 1185



el Clan Minanoto derrotó a sus rivales, el clan Taira, y se nombró Shogun, convirtiéndose en la figura política y militar más poderosa, relegando al emperador a un papel simbólico y volviendo a los samuráis la clase más importante del Japón. Ellos adoptaron las costumbres y la cultura refinada de los aristócratas (quienes nominalmente estaban arriba de ellos, pero no en la vida real), mientras que éstos entrenarían a sus hijos en las artes marciales del samurái. De esa manera algunas familias aristócratas se volvieron familias samuráis, mientras que otras perderían sus privilegios sociales .


侍

Durante años, los clanes samuráis se volverían muy poderosos, al punto que amenazarían el poder del mismo Shogun. Tras la batalla de Sekigahara en 1600 y la ascensión de **Tokugawa Leyasu** a la posición de Shogun, la situación cambiaría de una manera drástica: Leyasu les quitaría las tierras a los samuráis entregándoselas a los señores feudales y exigiría a aquéllos entregar su espada o volverse campesinos o convertirse en empleados del gobierno; mientras que los Daimyos se verían obligados a alternar su estadía entre la capital del Imperio y sus propias tierras, de manera que sus recursos financieros se veían fuertemente mermados. De esta manera el Shogun mantendría a los samuráis y señores feudales debilitados para que no amenazaran su poder.

Para mantenerlos bajo control, se creó un estricto código de honor al cual debían sujetarse; mismo que los obligaba a sujetarse a fuertes códigos de conducta. El samurái debía servir a un señor feudal al grado tal que si éste debía morir, los samuráis debían hacer un suicidio ritual para seguirlo; si no lo hacían, quedaban deshonrados y se convertían en Ronin o samuráis sin señor, lo cual significaba caer muy bajo a nivel social y humano.

Con la occidentalización del Japón y la llegada de las armas de fuego, los samuráis dejaron de ser efectivos y útiles, lo cual ocasionaría su desaparición como casta e institución.





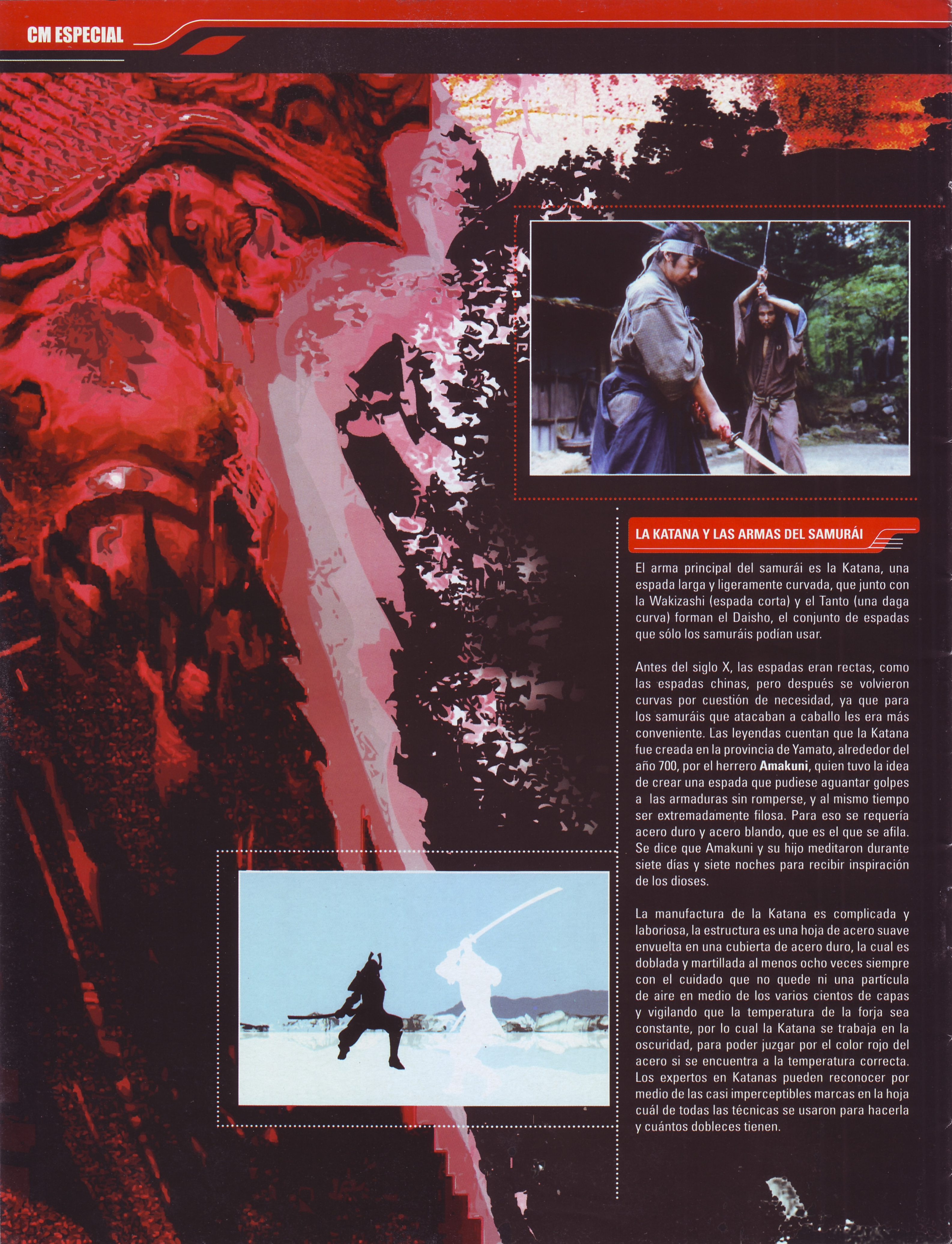
LOS SAMURÁIS EN SOCIEDAD

Como ya se ha mencionado, los samuráis tenían una de las más altas posiciones en la sociedad. Debían vigilar la seguridad en sus ciudades, para lo cual dirigían a varios grupos de jóvenes de castas menores para encargarse de las labores de vigilancia más bajas; administraban las aduanas; comandaban a los civiles en caso de incendio; llevaban misivas o mensajes importantes entre Daimyos o incluso del emperador; realizaban ejecuciones; servían de escolta para altos funcionarios, etcétera.

Los samuráis recibían honores y trato especial de las castas inferiores, ya que no era poco común que un samurái ejecutara a alguien de una casta muy baja por faltas menores. Los privilegios eran tales que sólo ellos podían llevar una Katana y montar a caballo.



Las esposas de los samuráis tenían una posición muy curiosa. Al igual que sus esposos, eran muy disciplinadas y observaban un sentido del honor muy estricto. Se esperaba que cuidaran de los padres del esposo, de los hijos y debían defender la casa si ésta era atacada y el señor de la casa se encontraba de viaje, para ese propósito las educaban en el uso de la Naginata o Alabarda japonesa y el cuchillo. Debían también hacerse cargo de las finanzas de la casa y las propiedades, ya que consideraban que era una labor muy por debajo de los hombres. Si bien se esperaba gran humildad y sumisión por parte de ellas, también podían llegar a tener mucho poder político y económico.



LA KATANA Y LAS ARMAS DEL SAMURÁI

El arma principal del samurái es la Katana, una espada larga y ligeramente curvada, que junto con la Wakizashi (espada corta) y el Tanto (una daga curva) forman el Daisho, el conjunto de espadas que sólo los samuráis podían usar.

Antes del siglo X, las espadas eran rectas, como las espadas chinas, pero después se volvieron curvas por cuestión de necesidad, ya que para los samuráis que atacaban a caballo les era más conveniente. Las leyendas cuentan que la Katana fue creada en la provincia de Yamato, alrededor del año 700, por el herrero **Amakuni**, quien tuvo la idea de crear una espada que pudiese aguantar golpes a las armaduras sin romperse, y al mismo tiempo ser extremadamente filosa. Para eso se requería acero duro y acero blando, que es el que se afila. Se dice que Amakuni y su hijo meditaron durante siete días y siete noches para recibir inspiración de los dioses.

La manufactura de la Katana es complicada y laboriosa, la estructura es una hoja de acero suave envuelta en una cubierta de acero duro, la cual es doblada y martillada al menos ocho veces siempre con el cuidado que no quede ni una partícula de aire en medio de los varios cientos de capas y vigilando que la temperatura de la forja sea constante, por lo cual la Katana se trabaja en la oscuridad, para poder juzgar por el color rojo del acero si se encuentra a la temperatura correcta. Los expertos en Katanas pueden reconocer por medio de las casi imperceptibles marcas en la hoja cuál de todas las técnicas se usaron para hacerla y cuántos dobleces tienen.



El filo de la Katana es tan delicado y preciso que es necesario que un experto lo hiciera (no siempre era el mismo herrero). Para que se pudiera mantener el filo óptimo, el dueño debía afilarla a diario, por esto la hoja de la Katana jamás debía entrar en contacto con la Saya o funda, para lo cual se diseñó la Saya tradicional, que está hecha de una manera tal que la hoja jamás toca ninguna de las paredes internas, gracias a la Habaki que la atora a la funda y la mantiene inmóvil.

El arte de manejar la espada, con todas sus técnicas, se llamaba Kenjutsu, el cual sería simplificado para convertirse en el moderno Kendo. Existe una gran cantidad de libros dedicados al tema y a las técnicas. El más conocido es el *Libro de Cinco Anillos*, creado por el legendario maestro de la espada **Miyamoto Musashi**.

Otras disciplinas que dominaban los samuráis eran el Kyudo (la arquería), cabalgar, el uso de la lanza y de las sogas, entre otras.

En el cine, los samuráis son un tema favorito de **Akira Kurosawa**; y en el anime y manga se pueden encontrar una gran cantidad de samuráis: *Rorouini Kenshin, Lone Wolf and Cub, Samurai Seven* y *Samurai Champloo*, entre otros.



Por Adalisa Zárate

Kaoru Kayima tiene serios problemas al inicio de la era Meiji. No es suficiente que ahora esté penalizado cargar una espada en la calle, lo cual de por sí atrae menos gente a entrenar al Dojo que heredó de su padre, sino que además hay un hombre en el pueblo que se hace llamar el **Battosai**, asesino de hombres, y asegura ser un estudiante del dojo Kamiya. Esto les da una pésima fama que no permite que nuevos estudiantes se acerquen al Dojo y, lo que es peor, los pocos que ya estudiaban con ella están dejando de asistir.

Para lavar el honor de la familia, Kaoru se lanza a la búsqueda del asesino. En un principio, cree que el Ronin pelirrojo que acaba de llegar, quien carga una espada a pesar de la prohibición, es el Battosai, pero muy pronto se da cuenta de que eso es completamente imposible, pues **Kenshin**, el Ronin en cuestión, no sólo se tropieza con sus propios pies, sino que además su espada es un Sakabato, tiene el filo en el lado equivocado, lo que hace imposible que pueda matar a alguien y mucho menos ser el asesino legendario.

Herida tras un encuentro con el hombre que se hace llamar Battosai, Kaoru vuelve a intentar enfrentarlo para descubrir que el asesino es en realidad uno de los antiguos estudiantes del Dojo Kamiya, quien, al ser expulsado por no seguir el código de honor, decidió buscar venganza destruyendo el prestigio del Dojo. En el duelo, Kaoru es capturada y todo parece estar perdido para la pobre, hasta que aparece el "torpe" de Kenshin.

Para sorpresa de Kaoru, Kenshin revela que él es en realidad el verdadero Battosai y procede a encargarse del falso Battosai y su pandilla sin derramar sangre, demostrando una gran habilidad con la técnica conocida como Hiten Mitsurugi Ryu. Agradecida y bastante intrigada por la actitud de Kenshin, Kaoru le ofrece un lugar para vivir en el Dojo Kamiya. Kenshin, por su parte, decide quedarse por razones que sólo él entiende y así comienza lo que es, para muchos fans, una de las historias más populares de la última década.

LA HISTORIA TRAS RUROUNI KENSHIN

Si bien *Rurouni Kenshin* no fue el primer manga dibujado por **Nobuhiro Watsuki**, sí fue la primera historia que el mangaka quería escribir, ya que sus dos trabajos profesionales anteriores son, de una u otra manera, prólogos al mundo un poco más complicado que usaría para el manga de *Rurouni Kenshin. Cresent Moon in the Warring States*, su debut en el mundo del manga profesional, es la historia de **Hiko Seijuro**, otro famoso espadachín conocedor del Hiten Mitsurugi Ryu. Tras la publicación de este manga, publicó dos "pilotos" de Kenshin bajo el título *Rurouni: Meiji Swordsman Romantic Story*, donde un proto-kenshin conoce y ayuda a una chica llamada Raikoji Chizuru, y más tarde salva al Dojo Kayima de un jefe criminal que desea casarse con la hermana mayor de Kaoru, Megumi (quien, en la historia final, sería **Megumi** Takani, sin relación a Kaoru). Ambas historias se pueden leer en los volúmenes 1 y 3 de la recopilación de *Kenshin*.

La serialización de *Kenshin* comenzó en la revista *Shonen Jump* en septiembre de 1994, y duró la envidiable cantidad de 5 años, con 28 volúmenes en total que relatan la historia de Kenshin, Kaoru, sus aventuras y romance en la era Meiji, a lo largo de tres actos:

El Arco de Tokio, que comienza con el encuentro de Kenshin y Kaoru y sirve para presentar a los personajes más importantes en sus vidas: **Sagara Sanosuke**, quien comienza como un enemigo contratado por el falso Battosai y más tarde se vuelve un huésped "permanente" en el Dojo Kamiya; y **Yahiko Myojin**, un huérfano usado por los yakuzas para obtener dinero, quien, al ser liberado de dicha profesión, se vuelve el primer estudiante de Kaoru en el Dojo. *El Arco de Kyoto*, donde Kenshin debe dejar a Kaoru para enfrentarse a un samurái que había sido entrenado para volverse el heredero del Battosai. Finalmente, el manga termina con el *Arco Jinchū*, que relata parte de la infancia y pasado de Kenshin, explicando cómo fue que se volvió un asesino, el origen de su famosa cicatriz en forma de X y la vida con su primera esposa, **Yukishiro Tomoe**.

RUROUNI KENSHIN / SAMURAI X



Un año después de que el manga terminara, Nobuhiro regresó al mundo de *Kenshin* con una historia corta titulada *Yahiko no Sakabato*, donde los lectores pudieron seguir la vida de Yahiko en el Dojo Kikuhara Kasshin Shinto, y donde incluso antes de comenzar como maestro debe liberar a Midori, la hija del dueño del dojo, de un grupo de criminales. La historia es básicamente un regalo para los fans de *Kenshin* que querían ver más de los personajes, pero no es indispensable para disfrutar el manga completo.

EL ANIME

Gracias al éxito que tuvo el manga desde el principio de su serialización, en 1996 Fuji TV comenzó la producción del anime de *Rurouni Kenshin*. Si bien los primeros episodios seguían con gran fidelidad los sucesos del manga, y por tanto crearon gran expectativa en el público, a partir del episodio 63 los animadores comenzaron a crear episodios de "relleno" para permitirle al mangaka terminar el último arco de la historia. Esto causó una gran baja de ratings, que llevaron al final temprano de la serie en el episodio 95, sin que la historia del *Arco Jinchü* hubiera iniciado, por lo cual los fans que seguían la vida animada de *Kenshin* no sabían en qué terminaría la historia. Si a eso le añadimos que la serie fue cancelada en 1998, un año antes de que el manga llegara a su fin, no es de sorprendernos que los productores decidieran seguir la franquicia con OVAS, aprovechando que aún tenían tela de donde cortar.







ON THE DVD

La película de *Rurouni Kenshin*, titulada *Ishin Shishi he no Réquiem*, fue estrenada en 1997. Relata la historia de cómo Kenshin se enfrenta a un samurái que intenta acabar con el gobierno Meiji, y no tiene equivalencia en el manga. Sin embargo, la serie de OVAS sí regresó a las raíces del personaje, añadiendo más datos de la historia de la era Meiji en un intento de ser más realista que la serie de TV. La primera serie, *Tsuiokuhen*, está compuesta de cuatro episodios, y se sitúa en la época anterior a la serie, donde conocemos la trágica infancia de Kenshin y su vida como el Battosai, hasta el momento en el que conoce a su primera esposa, a los 18 años (no, no es que fuera precoz. Es que en esa época, la gente se casaba muy joven). *Rurouni Kenshin: Tsuiokuhen* fue animado por Studio Deen y puesto a la venta en 1999, justo mientras el manga terminaba. Dos años más tarde, en el 2001, salió a la venta *Rurouni Kenshin: Seisohen*, una serie de dos episodios que le daban un final definitivo (aunque bastante triste) a la historia de amor de Kenshin y Kaoru, que si bien se aleja un poco de la idea original del autor, puede dejar contentos a todos los fans, pues responde a las grandes preguntas de la historia.

Rurouni Kenshin ha sido traducido al inglés, francés, alemán, español y portugués. Es una de las pocas series publicadas en la *Shonen Jump* que han sido consideradas para una "edición de lujo", que comenzó a publicarse en el 2006, y que en lugar de ser de 28 volúmenes constará de 22 tamaño deluxe, e incluirá todas las historias cortas que Watsuki ha creado en el universo de *Kenshin*.

Por Daniel Rojas



Afro Samurai era apenas un niño en ese tiempo; sin embargo, esto no impide que los sentimiento de ira, rabia e impotencia recorran su cuerpo luego de ver cómo su padre muere decapitado. La cabeza sin cuerpo de su ahora difunto padre rueda, él la recoge y con lágrimas en los ojos jura cobrarse el desagravio sufrido. Entonces se levanta, toma la Katana del occiso progenitor, seca sus lágrimas y emprende sus pasos en busca de la venganza.

Afro Samurai es una animación que consta de cinco capítulos, desarrollada y producida por el multi reconocido estudio de animación Gonzo. Originalmente fue concebida para lanzarse sólo en la televisión japonesa a principios de 2007, pero debido al revuelo que causó entre la comunidad fanática de la animación (incluso antes de su estreno) se preparó para ser vista de manera simultánea también en los Estados Unidos.



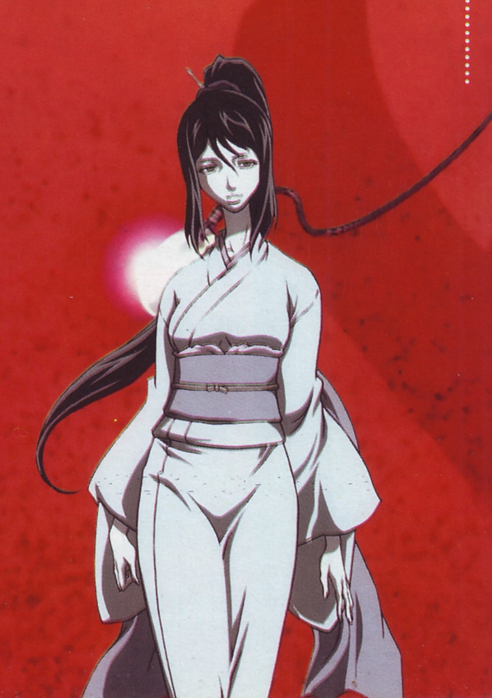
EL RETO DEL MEJOR

La historia nos sitúa en un Japón de una época futurista donde reina la violencia y los paisajes desérticos que evocan soledad y desesperanza. En este mundo, Afro Samurai ha sufrido la peor de las tragedias. Justo delante de sus ojos, su padre, el mejor hasta ese momento de los guerreros, el Número 1, fue asesinado por **Justicia**, quien era en ese momento el Número 2 y estaba en la búsqueda de la supremacía guerrera, pues se puede retar al mejor siempre cuando se sea el segundo en el ranking. En esta dinámica para trepar un escalafón se tiene que cobrar una vida; siempre se puede subir de categoría, pero jamás bajar, la derrota trae consigo la muerte.

A los dos mejores guerreros se les distingue por su banda que atan alrededor de sus cabezas, las cuales poseen rasgos que permiten identificar quién es el mejor. Ahora pues, el rival a vencer, el nuevo Número 1, se hace llamar Justicia, quien al desechar su banda de Número 2 automáticamente pasa a manos de Afro Samurai, quien buscará en un futuro, luego de prepararse, retar al Número 1 para lavar la honra de su padre y mentor.

Vestido con un traje semejante a la vieja usanza japonesa, Afro Samurai, quien toma ese mote debido a lo esponjoso de sus cabellos, gusta de fumar hierba y recorrer el mundo buscando la oportunidad de un día enfrentar al pistolero y lavar la afrenta familiar.

En este trayecto que lo llevará a Justicia, Afro experimentará dolor y soledad en busca de su cometido, pero una especie de alter ego imaginario estará con él, se trata de **Ninja Ninja**, un personaje proveniente de las alucinaciones y la esquizofrenia de Afro Samurai, que tiene un lenguaje similar al de cualquier negro del Bronx que maldice constantemente cada que habla y cuestiona a Afro.





BATALLAS A RITMO DE RAP

Elemento importante en esta singular animación es la música, la cual corre a cargo de RZA, prestigioso productor y ex miembro de Gu Tan Clan, una de las principales bandas de los noventa en la escena hip hop en el mundo. Todas las canciones incluidas en la serie fueron diseñadas especialmente por el rapero y muestran un estilo más orientado al hip hop clásico de los ochenta, aderezadas con letras explícitas, cual debe de ser esta música.

VOCES DE LUJO

Si algo llamó la atención desde un principio cuando se anunció *Afro Samurai* fue la aparición del actor **Samuel L. Jackson** en el reparto, quien además es uno de los productores asociados más importantes en esta animación. Él le da voz tanto a Afro como al personaje de Ninja Ninja, aunque cabe destacar que en el momento en que uno ve la serie no puede descifrar que se trata de la misma voz, ya que la del personaje principal es más ronca y clara, mientras que la del alter ego es más de estilo caló.

Otro que no desconoce los menesteres del doblaje es el actor **Ron Perlman**, famoso por realizar en los años ochenta el personaje de la bestia en la afamada serie *La Bella y la Bestia*, y más recientemente el papel en la adaptación cinematográfica del cómic *Hellboy*, dirigida por el mexicano **Guillermo del Toro**. Ron le da voz al personaje antagónico de Afro Samurai, Justicia.

LOS CREADORES

Afro Samurai tiene su origen en el manga del creador **Takashi Okasaki**. Como mencionamos unas líneas arriba, uno de los principales responsables de que la serie haya sido adaptada para una animación fue el mismo Samuel L. Jackson. También participan **Christine Yoo** y **Derek Draper** con la realización del guión original. Es dirigida por **Fuminori Kizaki**.

GONZO

Cuando hablamos de anime y de estudios prestigiosos que se dedican a esto, indudablemente nos llega a la cabeza el nombre de Gonzo, responsable directo de la animación en *Afro Samurai*. Se sabe que su trabajo siempre está plagado de maravillas tecnológicas y de adelantos en animación. Para muestra el trabajo realizado en uno de los animes más populares en los últimos años: *Full Metal Panic*. Ahora, en *Afro Samurai* realizan un trabajo sorprendente, en el cual se invirtió más de un millón de dólares por capítulo, todo un récord económico para la casa productora. Pero no sólo su trabajo se limita al anime, ya que a últimas fechas han trabajado en diferentes juegos y en la onda del video clip, con la canción *Braking the Habit*, del grupo norteamericano *Linkin Park*.

ESTILO

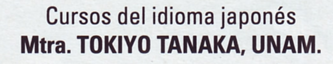
Si bien *Afro Samurai* proviene de un manga, la animación como tal nos muestra un diseño de personajes diferentes. Quizá sólo respeta ese estilo en las batallas, las cuales son uno de sus puntos más altos. Estas batalla son sanguinarias por momentos y resalta siempre más el color rojo de la sangre sobre otras tonalidades.

Esta animación mezcla de manera soberbia la tradición samurái con sus valores de dignidad, honor y respeto, combinándolos con elementos futuristas donde lo antiguo y lo moderno se entrelazan para mezclar una historia llena de acción y aventura a ritmo de hip hop.

Maestra TOKIYO TANAKA
Facultad de Filosofía y Letras,
Centro de Enseñanza para Extranjeros, UNAM

CÓMICS Y ANIMACIÓN JAPONESA

EL PRIMER LIBRO DEL CÓMIC EN EL SIGLO XVIII



Cursos del idioma japonés
Mtra. TOKIYO TANAKA, UNAM.

Lugar del Curso : Centro México- Asia, A. C. Calle Reforma 56, interior 4. Santa Catarina Coyoacan. Tel:5659-1975.
www.mexicoasia.com.mx.
Mayores informes:
tokiyomx@yahoo.com.mx

La historia de Japón hasta el inicio de la era moderna, en el año 1867, puede clasificarse en dos grandes etapas por las características de las clases dominantes: la época dirigida por los aristócratas hasta el año 1192 y la época de los guerreros samuráis desde el año 1192 a 1867, en que comienza la era moderna. Durante el período de los guerreros samuráis, hubo un cambio históricamente significativo en el año 1600. Fue la unificación de todos los señores feudales y la formación del país como una nación. Este período se llama Edo por el nombre de su ciudad capital, la actual Tokyo o Tokugawa por el nombre de la familia dominante que duró desde el año 1600 hasta el inicio de la era moderna.

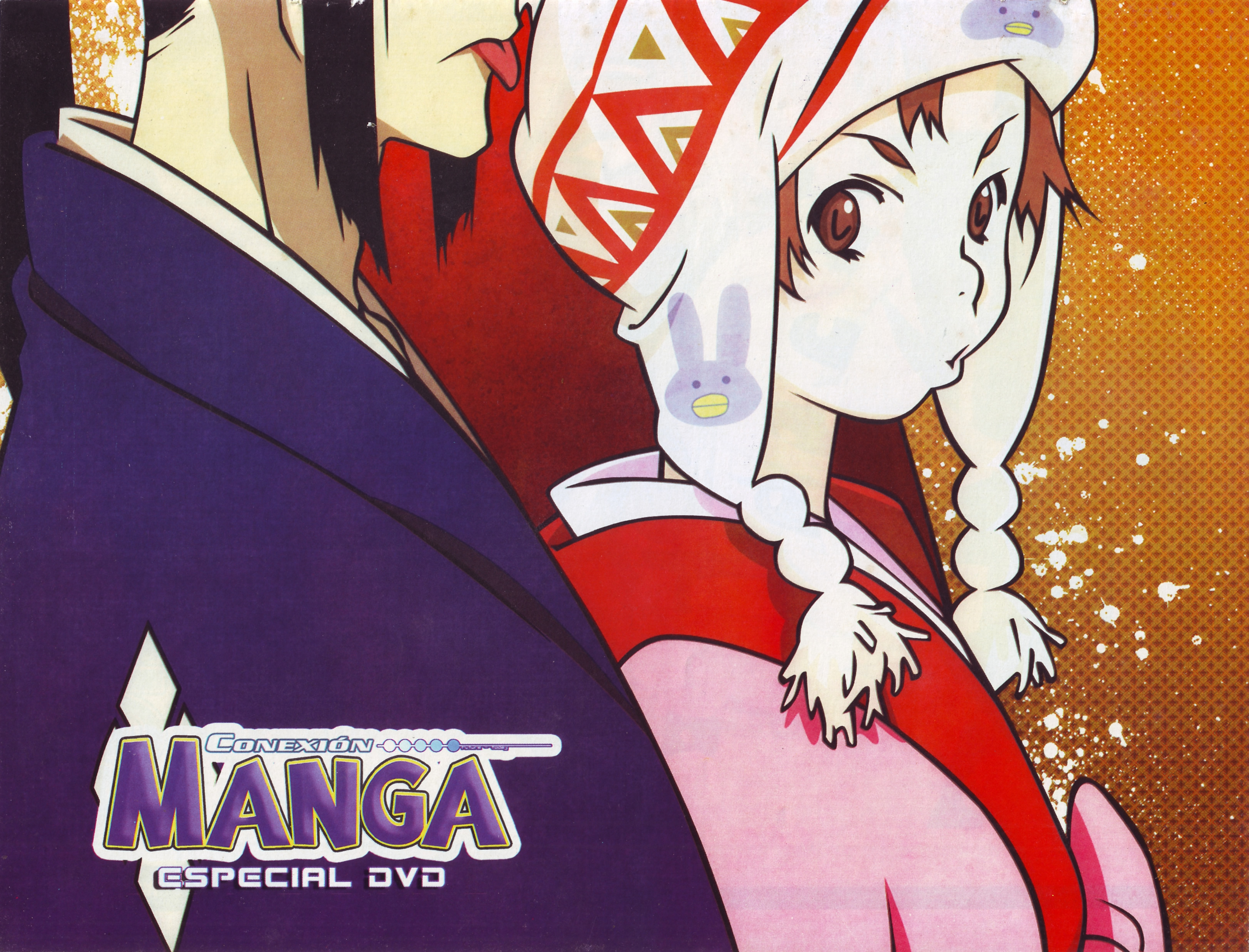
A lo largo de estos dos siglos y medio aproximadamente, el pueblo japonés gozó de una vida pacífica comparada con el tiempo de la transición a la unificación. La guerra interna para unificarse causó desorden total en todo el país durante más de 50 años. En aquel tiempo, los protagonistas de la historia japonesa eran los samuráis. En cambio, en el período Edo, el papel de los protagonistas pasó a los comerciantes y ciudadanos. Por no haber guerra interna por la unificación ni externa por la política de aislamiento con los países extranjeros, los samuráis se convirtieron en políticos, burócratas, policías o maestros, entre otros.

A pesar de que la clase comerciante ocupaba el rango social inferior de las cuatro clases sociales (samuráis, campesinos, artesanos y comerciantes), tenía el poder económico más fuerte de todas las clases que fueron formadas por la autoridad Tokugawa. Florecieron gran variedad de negocios, inclusive las publicaciones de los primeros libros impresos del cómic llamados *Tobae*. Este nombre tiene su origen en el monje **Toba**, quien dibujó la primera caricatura japonesa en el siglo XII. En la caricatura dibujada por el monje Toba, los protagonistas eran los aristócratas y los religiosos, satirizados como animales, y el acceso al dibujo estuvo limitado sólo para su círculo.

En cambio, el libro *Tobae* que comenzó a publicarse al principio del siglo XVIII, expresaba humorísticamente a los comerciantes y ciudadanos como los protagonistas. Los temas en estos libros eran la vida cotidiana, costumbres, fiestas o diversiones de la clase propia. Gracias al avance de la impresión en tablas grabadas de madera, el costo de los libros fue muy accesible. La venta fue un gran éxito, no sólo en la ciudad de Osaka, en donde surgió la publicación, sino también en las otras ciudades. Los comerciantes y ciudadanos se divertían leyendo los comentarios sobre los dibujos humorísticos en los cuales se trataban ellos mismos como los principales personajes, no como la clase inferior de la sociedad. A pesar de que los impresos fueron en blanco y negro, su presencia adelantó un siglo al famoso *Ukiyoe* de múltiples colores.


Conexión
MANGA
ESPECIAL DVD




Conexión
MANGA
ESPECIAL DVD

Akira kurosawa

EL GRAN SAMURÁI DEL CINE

Si se trata de hablar de la presencia del guerrero samurái en el cine, no se puede dejar de mencionar a uno de los realizadores más grandes de la historia del cine japonés, el mismísimo **Akira Kurosawa**. Perfeccionista al máximo, poseedor de un gran sentido del drama y una maestría increíble a la hora de manejar el ritmo cinematográfico, este director entregó al mundo casi 40 películas, muchas de las cuales son verdaderas obras maestras. Entre ellas destacan las que fueron protagonizadas por los legendarios samuráis y de las cuales a continuación presentamos una selección.

TRONO DE SANGRE
Japón, 1957

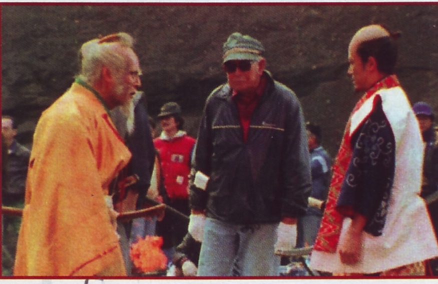
Protagonizada por su actor fetiche, **Toshiro Mifune**, esta cinta es considerada como una de las mejores adaptaciones que se han realizado de la tragedia de *Macbeth*, la obra clásica de *William Shakespeare*. Aquí el dramatismo de los diálogos de la obra original queda subordinado ante la grandilocuencia del discurso visual, producto de los rasgos épicos característicos del texto mismo y que Kurosawa lleva al máximo en secuencias a blanco y negro, plagadas de una gran expresividad. La historia, ya conocida por muchos, gira alrededor de un general al que su ambición, exacerbada por su propia esposa, lleva a ambos a caer en una interminable vorágine de traición y asesinatos.

Reparto: Toshiro Mifune, Akira Kubo, Minoru Chiaki, Isuku Yamada

KAGEMUSHA
Japón, 1980

La historia gira alrededor de un país del siglo XVI, cuya capital está sumida en el caos, debido a la rivalidad entre tres poderosos señores feudales que luchan por poseerla. Uno de ellos es el legendario guerrero **Shingen**, que al recibir una herida mortal decide ocultar su muerte para así poder seguir aprovechando su fama. Entonces los súbditos, al buscar un doble que le sustituya, eligen a **Kagemusha**, un ladrón de segunda que tiene un gran parecido físico con Shingen. Dicho ladrón tendrá que madurar y convertirse en un gran general, capaz de dirigir un ejército de 25.000 guerreros samuráis. *Kagemusha* es una cinta en donde Kurosawa vuelve a mostrar su insuperable capacidad para reflejar el lado oscuro del ser humano. En esta ocasión con un discurso pesimista que muestra el poder como una forma de destrucción, cuya máxima expresión es la guerra. La cinta fue reconocida con la Palma de Oro en el Festival de Cannes.

Reparto: Tsutomo Yamazaki, Kenichi Hagiwara, Kota Yui, Hideji Otaki, Hideo Murota.





LOS SIETE SAMURÁIS
Japón, 1954

Se trata de uno de los clásicos más importantes del cine de aventuras no sólo asiático, sino a nivel mundial. La historia nos presenta una aldea de campesinos que ante el acoso periódico de un grupo de mercenarios, deciden contratar a siete samuráis que se convertirán en sus protectores. Con un discurso reflexivo y un manejo impecable del ritmo, esta cinta retoma la tradición épica de la literatura medieval y la lleva al Japón Feudalista del siglo XVI. Los diálogos son mínimos y los personajes resultan conmovedores.

Reparto: Toshiro Mifune, Takashi Shimura, Yoshiro Inaba, Seiji Miyaguchi, Minoru Chiaki, Daisuke Kato, Ko Kumura, Kamatari Fujiwara, Keiko Tsushima.

YOJIMBO
Japón, 1961

La trama gira alrededor de los andares del samurái errante **Sanjuro**, que al llegar pobre y hambriento a un pueblo dividido por dos familias rivales, decide vender sus servicios como mercenario a uno de los bandos, para luego hacer lo mismo con los contrarios. Esto hará que termine en medio de una matanza de grandes proporciones que lo llevará a enfrentarse con el hombre responsable de dicho conflicto. Esta película es una estupenda mezcla de acción e intriga con algunos toques de humor que se convierte en un reflejo del lado más oscuro del ser humano: la cobardía y la mezquindad. Después fue retomada por el maestro **Sergio Leone** para realizar una de las cintas más representativas del spaguetti western.

Reparto: Toshiro Mifune, Eijiro Tono, Kamatari Fujiwara, Takashi Shimura, Seizaburo Kawazu.



Por Ivonne López O.



SAMURAI CHAMPLOO

GUERREROS CON TOQUE MODERNO

Sables, golpes, peleas y persecuciones, acompañados de una serie de movimientos extremos con una música al puro estilo hip hop. ¿Te suena? Pues no podría ser otra historia que la de *Samurai Champloo*, la creación más reciente de **Shinichiro Watanabe**, también conocido por *Cowboy Bebop*.

UNA HISTORIA PINTADA AL ESTILO WATANABE

La verdad es que *Samurai Champloo* es una excelente historia que nos remonta a un Japón antiguo, específicamente al periodo Edo, o sea entre los años 1603 a 1867, también conocido como el principio de la era moderna en Japón. Pero no solamente nos remonta a un periodo histórico de ese país, sino que también nos muestra su forma de vida, las costumbres y el entorno de la sociedad en ese tiempo. Todo esto se oye más como una clase de historia, pero va más allá, ya que su creador no se conformó con sólo mostrarnos parte del pasado de su país, sino que además lo acompaña con un toque de modernismo, el cual se ve reflejado en cada uno de los episodios. Esto resuena en nuestros oídos, porque en los primeros segundos de la serie queda claro que aquí se rompen las reglas, ya que el tema principal tiene un singular ritmo: el hip hop, el cual se conjunta a la perfección con los movimientos de los personajes a la hora de los trancazos, lo que da la impresión de que están en una coreografía (pero no en esas tablas que te ponen para que bailes en las primarias), y solamente al escucharla te atrapará al instante; por cierto se llama *Battlecry*, interpretada por *Nujabes* y *SHINGO2*.

Además, cuenta con mucha acción, drama, aventura y comedia, ¡Ah! y sin olvidar muchas, pero muchas peleas, entre samuráis, soldados, ninjas y cuanta persona se atraviese. Pero para capturar más tu interés veamos de qué se trata.

Resulta ser que **Fuu** es una joven de 15 años y que trabaja o más bien trabajaba en una casa de té. Todo marchaba bien hasta que en el lugar se aparecen dos sujetos rudos, quienes comenzaron a pelear, y la riña llegó a tal extremo que el lugar fue destruido. Uno de ellos es un samurái llamado **Jin**, bastante serio y reservado.



En cuanto al otro, se trata de un vagabundo presumido de nombre **Mugen**. Como las cosas se estaban poniendo peor, que hasta la casa de té se incendió, intervinieron los guardaespaldas del hijo del Daikan de ese pueblo.

Por causar tantos desmanes, Mugen y Jin son arrestados y condenados a muerte al día siguiente. Uno piensa que sería obra de un milagro para que estos dos sujetos se salvaran de una muerte segura, aunque ellos más bien confían en su gran astucia y habilidades de combate, lo único que necesitan para sobrevivir; y efectivamente ya que gracias a ello logran mantener pegadas sus cabezas en sus cuellos.

Claro que ese milagrito fue dado por Fuu, quien promete liberarlos si a cambio ellos la ayudan a encontrar al "samurái que huele a girasoles" (qué buena referencia). Así, estos tres, tan distintos, sobre todo Jin y Mugen, realizan un viaje en busca de ese oloroso samurái, mientras que se enfrentan a un sinfín de aventuras y de problemas en cada lugar que visitan; además de que siempre que tienen la oportunidad, la aprovechan para querer matarse.

EL TOQUE ÚNICO DE SAMURAI CHAMPLOO

La historia es entretenida, además a estos personajes les pasa de todo que te tendrán carcajeándote o todo lo contrario, pues podrías tener a un lado una caja de pañuelos. Pero para que todo esto funcione y tenga el impacto que debería, se deben de utilizar buenos personajes, los cuales tienen una personalidad muy bien definida. Sobre todo si tomamos en cuenta que el entorno en donde crecieron no fue tan sencillo, más urbano y cada uno tiene un pasado que contarnos. Oportunidad que aprovecharemos para conocerlos.

Comenzaremos por el samurái. Jin es el único samurái del trío, educado bajo las estrictas tradiciones y reglas propias de un samurái. Es fácil identificarlo porque porta con orgullo dos espadas al costado, su sable y una que es más corta. Es muy silencioso y pensativo, por lo que siempre piensa antes de hablar, ya que él se rige por *El Camino del Samurái*, o mejor conocido como *Bushido*, que son como unas reglas. Ahora que ha prometido ayudar a Fuu a encontrar a esa misteriosa persona, le será fiel a su palabra, así como cuidar su bienestar y protegerla cuando haga falta, pero también actuará a favor del débil si se encuentra con un abusivo en el camino. Bastante respetuoso con sus semejantes, excepto con Mugen a quien se trae entre ceja y oreja desde el primer capítulo.

A pesar de contar con solamente 20 años, es muy hábil con su espada. Cuando hay que dar golpes a diestra y siniestra él deja a un lado su pasividad para convertirse en una fiera verdaderamente letal, ya que desde muy pequeño fue instruido en las artes del samurái en uno de los mejores dojos. Sin embargo, por causa del destino es acusado de matar a su propio maestro, por lo cual varios de los alumnos, que una vez compartieron enseñanzas con él, lo persiguen para que pague su crimen.

Claro que estar en constante pelea se vuelve un dolor de cabeza, más si está en compañía de su homónimo, un sujeto rebelde, contestón, pervertido, egocéntrico, de mal genio, etcétera, en conclusión, completamente diferente a él. Así que ya deben de saber que nos referimos a Mugen, con el cual lo único que tiene en común es la edad y que también es muy bueno con la espada. Sólo que Mugen, a diferencia de Jin, vivió por mucho tiempo en las calles solo y para sobrevivir asaltaba los barcos, hasta que alguien lo echó de cabeza. Lo curioso es que él es de ascendencia pirata.

Su manera de vestir y de actuar es muy peculiar, además siempre que se encuentra con una linda chica no pierde la oportunidad para echarle los canes, excepto a Fuu, quien desde su punto de vista es solamente una niña que aún no se desarrolla.

A pesar de todo esto, Mugen también ha aprendido a defenderse por sí mismo, sin la necesidad de asistir a algún dojo o de tener un maestro que lo instruyera. Tanta es su habilidad para pelear, la cual conjunta de manera extraordinaria con la espada. Con decirles que hasta creó un estilo único y original, al que llama Champuru Kendo (y hay que destacar que "champloo" significa "girasol", así que vayan asociando el nombre de la serie con el samurái que buscan y con él). Así que a pesar de no haber sido cultivado en algún estilo en particular o guiado en una filosofía, como Jin, Mugen porta una espada que es de uso exclusivo de los samuráis, pero esto lo tiene sin cuidado y hay que ver cómo se defiende que hasta da miedo parársele enfrente, porque no solamente utiliza la espada y las piernitas para esquivar golpes, sino que también la acompaña con volteretas, golpes, mordidas y cualquier otra cosa que se le ocurra, de eso se trata su estilo.

A estos dos hombres se les considera como "ronin", llamados así porque no tienen a un señor al cual servir, pero esto no es del todo cierto porque a pesar de ser mujer, los dos le dieron su palabra a Fuu, quien es la única que puede controlarlos cuando están en disputa entre ellos o con otros. Pues Fuu, que no tiene mucho de delicada, siempre trata de ayudar al necesitado, sabe defenderse y en algún momento y, aunque lo niegue, se llega a encariñar con sus acompañantes.

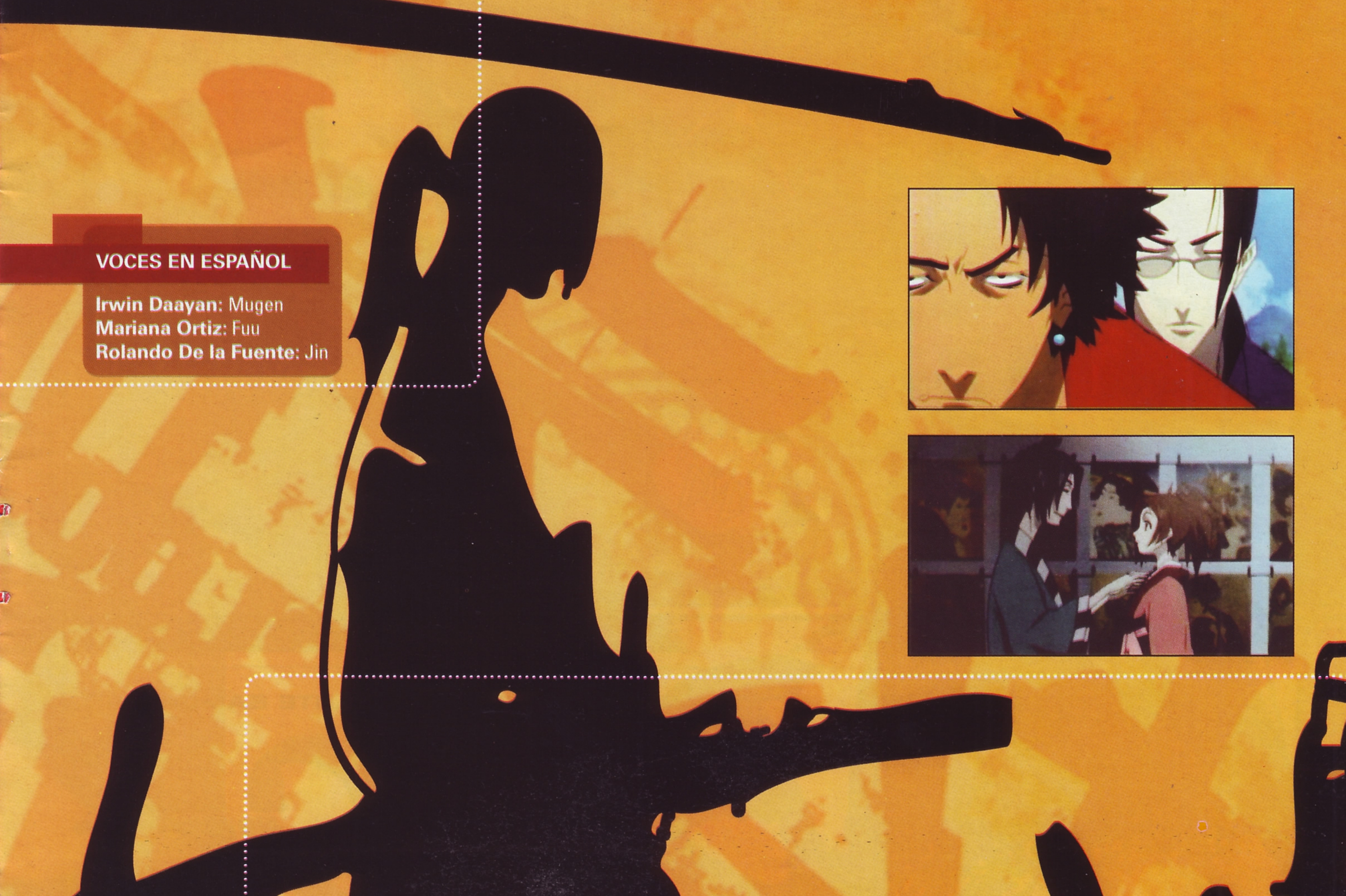
DETALLITOS

Este anime salió primero en manga de *Shonen Ace*, consta de solamente 26 capítulos, por primera vez en marzo del 2004 en Japón, producido por Fuji TV, Manglobe Inc. y Shimoigusa Champloos. En el 2006, para el deleite de nosotros fue presentado por Cartoon Network, en la barra nocturna de Toonami, con censura, pero aun así es impactante, doblado al español por Artsound México.

Como ya se dijo, todo esto se lo debemos al director Shinichiro Watanabe, quien obviamente está influido por ese tipo de corriente underground, con tintes de modernidad, que se encuentran en la música, pero si pones atención podrás ver otros detalles como la ropa, que incluso llegan a poner logos de marcas reconocidas, e incluso la forma despreocupada de actuar de Mugen, su look u otras personas, como su cabello o su forma de vestir y de hablar.

Pero también tenemos la oportunidad de ver bellos paisajes en el transcurso de la historia, que nos enseñan una linda fotografía. Una obra que sin duda no debes perderte.

Ahora que si ya la viste y te quedaste con ganas de más peleas, te sugerimos el videojuego: *Samurái Champloo – Sidetracked*, el cual se juega en tercera persona. En él puedes hacer uso tanto de Jin como de Mugen, en donde ellos tienen que rescatar a Fuu, quien es secuestrada. Además la música sigue a todo lo que da, porque puedes hacer combos con los diferentes ritmos que tiene el juego y por lo tanto los movimientos también son diferentes. Lo malo es que por ahora sólo está disponible en Japón y Estados Unidos.



VOCES EN ESPAÑOL

Irwin Daayan: Mugen
Mariana Ortiz: Fuu
Rolando De la Fuente: Jin

Por Aurea D. Freniere

HISTORIA Y ARTE SAMURÁI

BLADE OF THE IMMORTAL

Cuando aún los mangas eran conocidos simplemente como "cómics", Dark Horse se dio a la tarea de comprar varias licencias, para difundir una nueva clase de entretenimiento entre sus lectores.

En aquellas épocas, historias como *Lone Wolf and Cub* y **Akira** eran el chisme de la semana, dejando a muchos con la boca abierta, porque comenzaron a darse cuenta de que los japoneses podían enfocarse en otras cosas que no fueran insectos matándose unos a otros o historias que podían etiquetarse como simples telenovelas animadas.

Parecía que por fin habría algo más para leer que superhéroes. Los estantes se llenaron rápidamente de mechas y de algunas magical girls, probando a los norteamericanos que aún Japón tenía mucho que ofrecer.

Muchos títulos fueron adaptados y estudios de traducción fueron inaugurados para poder ofrecer estos "cómics" a los occidentales.

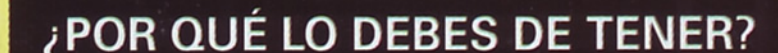
Uno de los títulos que se trajo en esta ola fue precisamente *Mugen no Junjin* (que traducido significa literalmente "habitante del infinito"), dibujado por **Hiroaki Samura** y que fue renombrado como *Blade of the Immortal* o en su versión española *La Espada del Inmortal* y que narraba las andanzas de un samurái inmortal.

Por muy popular que nos parezca el tema en estos momentos, en aquel tiempo traer un "cómic" de este tema parecía arriesgado, cuya decisión de adaptarlo al inglés sólo obedecía a que los empresarios querían ver si ésta podía ser tan exitosa como su antecesora *Lone Wolf and Cub*, una serie que al igual trataba de samuráis.

El resto, por supuesto, es historia, ya que *Blade of the Immortal* probó ser tan inmortal como su nombre, ganando varios premios no sólo en su natal Japón, sino también en Estados Unidos, llevándose a casa un codicioso Eisner (los Oscar de los cómics) como mejor cómic extranjero, siendo a la fecha uno de los mejores de samuráis jamás dibujados en toda la historia del noveno arte.

EL SER INMORTAL

Nuestra historia comienza en Japón durante la mitad del Shogunato de Tokugawa (para que



me entiendan mejor, en el año de 1782), donde conocemos a **Manji**, un Ronin que posee una gran ventaja sobre los demás guerreros de su clase: es inmortal.

Sin embargo, la inmortalidad no parece pintarle tan bien a nuestro protagonista, pues parece que su único deseo es morir como cualquier otro ser humano.

El problema es que su condición de inmortal no fue dada por una maldición o por la clásica chupada de vampiro, sino por unos extraños gusanos llamados los **Kessenchu,** los cuales le fueron dados por una monja de 800 años de edad llamada **Yaobinuki**.

Los Kessenchu tienen la gran habilidad de sanar cualquier herida del cuerpo que ocupan (inclusive la de volver a "pegar" miembros, si es que fueron cortados en batalla), haciendo evidentemente, al poseedor de los mismos, invencible.

A pesar de que al principio la idea sonaba bastante buena (y es que Manji era un criminal sin escrúpulos que asesinó a 100 samuráis de un jalón, incluyendo al esposo de su hermana), las cosas comenzaron a tornarse bastante negras cuando fue testigo de la muerte de su hermana.

Atormentado por el remordimiento, Manji busca a Yaobinuki para que le quite la maldición de los Kessenchu.

No obstante dejar la inmortalidad suele ser más difícil que adquirirla y así la monja le advierte que la única manera de librarse de los gusanos es redimiéndose primero. Manji deberá matar a 1000 hombres malos antes de que los gusanos lo dejen. Sólo así podrá descansar junto a su hermana.

No pasa mucho tiempo para que este samurái se tope con una niña llamada **Rin Asano**, una chiquilla de 14 años de edad que acaba de perder a sus padres por parte del cruel **Anotsu Kageisha**, un joven y malvado dirigente de una pandilla de samuráis rebeldes que se han dado a la tarea de terminar con todos los dojos que no concuerden con sus principios y con la nueva enseñanza de su escuela: el Itto-Ryu, la cual promueve una técnica de espada libre que por supuesto reta las enseñanzas de la antigua escuela de Japón.

No falta mencionar que Rin está llena de venganza e impotencia al no poder hacer nada contra el asesino de sus padres.

Al encontrarse Rin con Manji (y por supuesto, luego de relatarle su encuentro con el Itto-Ryu), Manji encuentra la perfecta oportunidad para matar a esos 1000 hombres de los que hablaba la monja Yaobinuki, convirtiéndose de paso en guardaespaldas y niñero de Rin, quien tendrá que aprender que la vengaza es un camino lleno de espinas, donde definitivamente es fácil salir arañado.



¿POR QUÉ LO DEBES DE TENER?

Aparte de que hoy en día sea un manga de samuráis obligatorios para todo aquel que se considere fan del manga, *La Espada del Inmortal* da un acercamiento al tema de los samuráis bastante fresca y sin tanto rito, como se encuentra en otros mangas. A pesar de que los personajes viven y actúan como samuráis (siguiendo el protocolo, etcétera), podemos compararlos con las pandillas de hoy en día, pues los personajes hablan en jerga moderna e incluso algunos utilizan lentes oscuros. Es decir, son personajes reales, que a pesar de la distancia –históricamente hablando– que hay entre esta época y la de ellos, nos podemos identificar.

Además, por si esto no fuera suficientemente interesante, la historia está plagada de un arte hermoso, lleno de movimiento en cada panel, el cual dista por completo de los clichés baratos a los que están acostumbrados los mangakas. Olvídense de los muñequitos SD, olvídense del clásico globo de diálogo con la gota de sudor. Esto es en su definición arte secuencial, en el que uno puede ver literalmente a los personajes moviéndose de panel a panel, en el que incluso podrían quitarle los diálogos y entenderíamos qué es lo que sucede en la página. *La Espada del Inmortal* no es sólo un buen manga de samuráis, es uno de los mejores mangas que se han traído a Occidente, punto.

Por si esto no fuera poco, las ediciones de Dark Horse están bellamente editadas, y fueron supervisadas directamente por el autor, quien entendiendo las diferencias de lectura entre Occidente y Oriente, redibujó varias páginas para que no se afectara el dibujo ni la lectura, lo que hace estas ediciones aún más valiosas dado el cuidado que fue puesto de ambas partes para que el trabajo final pudiese ser disfrutado al máximo por nosotros los lectores (y que no tuviéramos que leer un tomo de derecha a izquierda, lo cual perdónenme no es nuestra costumbre y no debemos pedir perdón por ello).

Esta edición se puede encontrar en México –en inglés– y a la fecha consta de 16 tomos, de 200 páginas cada uno. También contiene un glosario de términos (autorizado por el autor) para que no te sientas perdido si no conoces nada de samuráis.

A pesar de que aún está lejos de terminar en Occidente, *Mugen no Junjin* forma parte ya de los clásicos que todo fan del anime y el manga debe de leer. Te lo recomendamos ampliamente.



Por Jesús Chavarría "Cinéphilus"

ON THE DVD

SAMURAI 7

KUROSAWA REINVENTADO

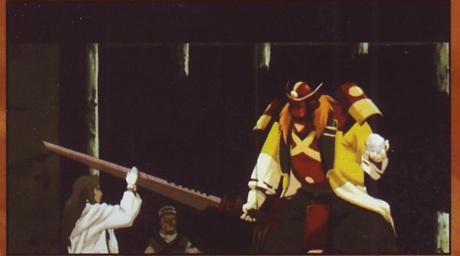
En 1954 uno de los grandes maestros de la cinematográfica mundial entregaba la que sería una de las obras más grandes de su filmografía y la que es, quizás, la película más emblemática del cine de samuráis. Estamos hablando por supuesto de *Los Siete Samuráis*, cinta que presenta la historia de una indefensa aldea del Japón feudalista, que después de la guerra sufre los constantes acosos de un grupo de mercenarios que los mantiene sumidos en el miedo y la miseria. Entonces, tomando sus últimos recursos, los campesinos deciden contratar a un grupo de guerreros samuráis que estén dispuestos a defenderlos, recibiendo a cambio sólo comida y alojamiento. Esta premisa en apariencia simple sirvió como punto de partida para que **Kurosawa** construyera un relato con tintes épicos sumamente conmovedor, pero sobretodo con una gran maestría en cuanto a narrativa y manejo visual. La cinta recibió una gran cantidad de reconocimientos a nivel mundial y sirvió como base para otras grandes películas, incluso un clásico del spaghetti western: *Los Siete Magníficos*. Sin embargo, muy pocos imaginaron que al correr de los años, también se convertiría en una serie animada.

Así es, 50 años después de que estos siete samuráis de Kurosawa se convirtieran en un clásico del cine mundial, los japoneses se encargan de llevarlos al terreno de la animación en una serie que, si bien no alcanza la maestría y grandilocuencia de su predecesora, sí consigue convertirse en uno de los mejores animes realizados en los últimos años.

LOS MISMOS SIETE









Los también llamados mechas, en esta ocasión son antiguos guerreros samuráis que durante la guerra aceptaron sustituir partes de su cuerpo con artefactos mecánicos. Al principio sólo se trató de un complemento para aumentar su capacidad de combate; sin embargo, conforme iba pasando el tiempo, seguían cambiando sus partes humanas hasta que a la postre quedaron convertidos en terribles máquinas de destrucción, una representación de los ideales corrompidos y la tradición transgredida. Son la principal amenaza que los héroes de esta historia deben enfrentar.

Los protagonistas de esta historia son los que sufren menos cambios. Para empezar se conservaron los nombres de la cinta original de 1954: la joven y decidida **Kirara**, que, acompañada por su pequeña hermana **Komachi** y el campesino **Rikich**, se afana por encontrar a los poderosos guerreros que se han de convertir en sus defensores. Para esto utilizan un péndulo llamado Dowsing, el cual les indicará qué samuráis elegir.

El principal de los samuráis elegidos es **Kambei Shimada**, un guerrero con el peso de un pasado trágico que en esta última batalla buscará la redención. Él tendrá a regañadientes al joven **Katsushiro** como aprendiz. El otro integrante del grupo es el antiguo guardaespaldas **Kyuzo**; también está **Katabama**, un samurái que se ganaba la vida haciendo espectáculos; **Heihachi**, guerrero que cortaba leña a cambio de alimentos; y **Katsushiro Okamoto**.

Pero la lista de valerosos guerreros no podría estar completa sin **Kikuchivo**, personaje que en la cinta de Kurosawa era interpretado por el legendario actor **Toshiro Mifune** y que para esta versión animada, aunque no sufre grandes cambios de personalidad, sí los tiene en su apariencia. Ahora se trata de un samurái-máquina, impulsivo e irreverente, que a pesar de ser extremadamente fuerte, constantemente pierde partes de su cuerpo. Un personaje tan cómico como conmovedor que evidentemente se trata de una sátira-homenaje de Mifune, quien aún hoy es recordado por la estupenda interpretación que hiciera de Kikuchivo.

Entre los demás personajes de esta serie animada que deben mencionarse está el mecánico de nombre **Gorobei Katayama**, quien se encarga de ayudar a los protagonistas y reparar al descuidado Kikuchivo. Y no podemos dejar de mencionar al andrógino **Ukyo**, que pone sus ojos en Kirara y no descansará hasta tenerla en su poder. Él es hijo de **Maro**, mercader que domina la ciudad.



UNA GRAN PROPUESTA PARA UNA GRAN OBRA

Para esta versión animada, la anécdota es prácticamente la misma, sólo se aprovecha la extensión que permite el formato de este tipo de producciones y se alargan algunos pasajes, como por ejemplo la búsqueda y contratación de los guerreros y el entrenamiento que éstos le dan al pueblo caído en desgracia. Pero los grandes cambios vienen en la cuestión visual y de concepto.

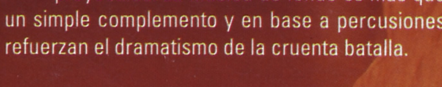
De entrada el contexto de la historia es muy diferente, aunque aparentemente se desarrolla en la misma época que la película. Aquí se hace una mezcla de elementos tecnológicos avanzados e incluso futuristas, que conviven con artefactos y herramientas propias del siglo XVI. Así podemos ver construcciones industriales, armas y vehículos tecnificados, al lado de carretas, arados y casas de madera. Pero esta propuesta que ha sido llamada "retrofuturista" no se queda sólo en eso, pues también está la presencia de poderosos e impresionantes robots de batalla.

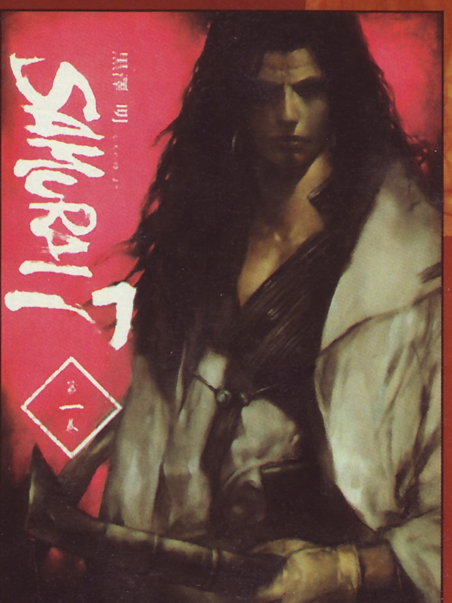
LA REINVENCIÓN DEL SAMURÁI

Pero tratándose de una adaptación de una película de Kurosawa, el anime de *Samurai Seven* no podía dejar de lado el aspecto visual. Por el contrario, cada una de las secuencias de la serie son visualmente espectaculares. En ellas se conjuga la técnica de animación tradicional con los recursos digitales en escenas trepidantes, con puntos de vista rebuscados, congelamientos y un estupendo manejo de los puntos de tensión y un gran sentido del ritmo.

Realizada por el estudio Gonzo, esta serie es una producción que logra hacerle honor a la cinta que le da origen y logra presentar, además de una propuesta visual inolvidable, un discurso inteligente en donde se cuestionan aspectos como la pérdida de valores y de la tradición debido a un erróneo enfoque del avance tecnológico.

Por último debemos destacar la secuencia de inicio en donde se muestra el final de la guerra. Se trata de una impresionante secuencia de combate en donde se enfrentan en tierra y aire los temibles mechas con los valerosos samuráis. Aquí los sables son tan importantes como los proyectiles. La música de fondo es más que un simple complemento y en base a percusiones refuerzan el dramatismo de la cruenta batalla.











Ficha Técnica

Director: Toshifumi Takizawa
Director de arte: Hiromasa Ogura
Diseño de personajes: Hideki Hashimoto y Takuhito Kusanagi
Música: Eitetsu Hayashi, Kaoru Wada
Tema de obertura: Ilimitado por Nanase Aikawa
Tema de conclusión: Fuhen por Rin
Producción: Gonzo Digimation
País de origen: Japón
Episodios: 26
Año: 2004

Por Jesús Chavarría "Cinéphilus"



SAMURAI JACK

UNA VERDADERA JOYA DE LA ANIMACIÓN

Parece mentira que una de las mejores series animadas occidentales que se han hecho durante la última década, esté protagonizada por una de las figuras más emblemáticas de la cultura asiática; sin embargo, así es. Un guerrero samurái es el personaje principal de una producción realizada por Cartoon Network hace casi cuatro años, y que para sorpresa de todos resultó ser una de las últimas grandes joyas del género. Estamos hablando de *Samurai Jack*, una serie cuyo concepto visual la hace ir más allá del mero entretenimiento para alcanzar niveles de verdadero virtuosismo artístico.

La trama se desarrolla en una época antigua en que un demonio llamado **Aku**, que por cierto tiene la capacidad de cambiar de forma, está extendiendo su maléfico poder. Es un joven samurái llamado **Jack**, quien habrá de convertirse en la última esperanza de que tan terrible amenaza pueda ser detenida. Sin embargo, en el momento en que se desarrolla la gran batalla final entre el bien y el mal, el joven guerrero es enviado por accidente a un posible futuro en que el demonio **Aku** ha logrado dominar el mundo. Ahí, **Jack** tendrá que iniciar un recorrido para encontrar la forma de volver a su realidad y así poder evitar tan descarnado futuro. Mientras lo hace, en su camino se irá encontrando con distintos poblados oprimidos en los que se enfrentará a amenazas de todo tipo que lo harán crecer y madurar como samurái y como ser humano.

LA RIQUEZA DE LO BÁSICO

La historia en realidad es sumamente sencilla; sin embargo, en esta simpleza se encuentra el espacio necesario para que las imágenes sean las que sustenten un discurso repleto de símbolos en un espectáculo visual no solamente entretenido, sino sugerente y lleno de significados. Esto gracias a una propuesta sumamente conceptual en la que el uso del ritmo es impecable. En *Samurai Jack* se retoman elementos característicos del lenguaje cinematográfico en donde los puntos de tensión se estiran al máximo en secuencias con diálogos mínimos, un constante manejo de recuadros y un marcado contraste entre oscuras siluetas con fondos coloridos. Esto, además de que el diseño de personajes carece de demasiados detalles y no tiene contorno, consigue así un manejo de planos mucho más remarcado y expresivo.

Otro detalle importante es el manejo de la música, una constante durante cada uno de los episodios, que se convierte en un lenguaje por sí mismo, marcando el ritmo de las acciones, reforzando el manejo de la tensión y dotando de un gran significado a cada uno de los silencios.

Sin duda, *Samurai Jack* es una propuesta que logra equilibrar forma y contenido, ofreciendo un producto de entretenimiento vanguardista y gran nivel artístico en una propuesta minimalista. El genio detrás de esta serie no es otro que **Gendy Tartakovsky**, creativo de origen ruso, que a los siete años emigró a los Estados Unidos y ha estado detrás de series tan exitosas como *El Laboratorio de Dexter* y *Las Chicas Superpoderosas*. Además, se hizo cargo de la estupenda serie de cortos que sirvieron como preámbulo para la cinta de **George Lucas**, *La Venganza de los Sith*. Nos referimos a la guerras clónicas. En fin, si de samuráis animados se trata, es indispensable mencionar a *Samurai Jack*, una pequeña joya de la animación.

Por Doraemon

Las artes samuráis

En el Japón feudal, la guerra era vista de forma muy distinta que en Occidente: ellos entendían dos formas de combate, llamadas alta guerra y baja guerra. Los samuráis eran los maestros de esta primera, y por tanto sus artes y técnicas estaban más orientadas al combate abierto, frente a frente y bien organizado. Las principales artes o técnicas que manejaban, por tanto, eran muy distintas a las de otros tipos de guerrero:

A caballo a distancia: Generalmente, era ésta la primera etapa del combate. Se basaba en el uso del Daikyu, o arco de caballería, o el Yari, lanza ligera para arrojar. Usualmente estas maniobras iban destinadas a crear confusión entre el enemigo, y así abrir sus defensas.

Desmontado a distancia: Para combatir en terrenos difíciles o muy accidentados, usualmente se usaba el Yumi, arco largo y pesado, que se disparaba tras de un Tedate, o biombo de bambú que les proporcionaba protección.

A caballo a corta distancia: En estos casos, se prefiere la Naginata, que es una forma de lanza algo más pesada. Otra arma más usada es el Hankyu, o arco corto, que era más manejable a corta distancia.

Desmontado, a corta distancia contra enemigos montados: En ese caso, lo más importante era igualar las circunstancias, por lo cual eran muy usados el Sodegarami o el Sasumata, que si bien son muy distintos en diseño a la Alabarda medieval, tenían el mismo objetivo: derribar al jinete para igualar el combate. El Sasumata, correctamente usado, podía incluso inmovilizar al enemigo en tierra, volviéndose un arma más peligrosa.

Desmontado, cuerpo a cuerpo: Aquí entraba el arma básica samurái, que era el llamado Daisho, que es el juego de Katana y Wakizashi. Generalmente el samurái usaba la Katana en su mano más hábil, dependiendo de si era zurdo o diestro. A pesar de lo que se piensa, era usada más en forma defensiva, pues era la segunda la que realmente tenía la labor ofensiva. Aun así, eso no impedía que pudiera dar golpes realmente letales con la misma.



Además de éstas, existían otras armas como el Tanto, que era una daga corta para ataques más rápidos y sorpresivos, y que a veces se usaba en vez de la Wakizashi contra contrincantes sin armadura, aunque eso era raro.

Pelea no letal: En algunas ocasiones, era necesario capturar con vida al oponente. Para ello se usaba el Bokken y el Jutte, en forma simultánea como el Daisho. El Jutte es una barra de metal con un gancho al lado, que se usaba para romper o quitar el arma al enemigo. El Bokken, por otro lado, es una "Katana" de madera usada comúnmente para entrenamientos, pero que en manos de una persona correctamente entrenada podía llegar a ser muy eficaz.

Combate cuerpo a cuerpo desarmado: Esta situación era muy rara entre samuráis, pues el tipo de combate que les ocupaba no daba mucho espacio para él mismo. En esos casos, el samurái se valía del Bushijutsu, una técnica de combate centrada más bien en aprovechar el peso y la composición de la armadura del enemigo. Sus movimientos buscaban más sacar de balance al contrincante, de forma que el guerrero pudiera recuperar un arma perdida o encontrar alguna otra forma de defensa.

Como dijimos, el combate era muy cuidadoso y ritualizado, más que nada por el mismo código Bushido, que les impedía luchar con gente fuera de su rango, o utilizar tácticas como el ataque por sorpresa, la emboscada y otros subterfugios, lo cual hacía que el samurái se viera muy limitado en su actuación. Era necesario actuar de ese modo cuando los ninjas entraban en acción.

ASOBI SEKSU

POP CÍTRICO

Los japoneses son dignos de admiración, prácticamente lo hacen todo bien. Devastados por las atrocidades de la Segunda Guerra Mundial, encerrados en una pequeña isla vulnerable ante huracanes, marejadas y terremotos, siempre están a la vanguardia tecnológica, son la punta del gran iceberg llamado "anime" y sus músicos han cruzado fronteras, grupos internacionales como *Pizzicato Five*, *Cibo Matto* y ahora los *Asobi Seksu* acaparan los reflectores de la industria musical en el mundo.

Con guitarras sencillas, un pop amigable y bilingüe, pues sus letras son en inglés y japonés, hacen de su propuesta un pop fino de tintes japoneses que no han sido violentados por el hecho de que el grupo se formó en Nueva York. Sobre todo gracias a los tonos de su cantante **Yuki**, que parecen infantiles, con falsetes.

Integrados en 2004 por la cantante **Yuki Chikudate**, el bajista **Haji**, el guitarrista **James Hanna** y el baterista **Match Spivak**, llamaron la atención de la prensa y otros grupos que de inmediato les ofrecieron apoyo. Ese mismo año grabaron su disco debut llamado simplemente *Asobi Seksu*, del que se desprendió su sencillo *Walk on the Moon*, canción que los distingue en cualquier escenario en el que se presentan y en la radio norteamericana.

El grupo no pertenece a ninguna compañía discográfica importante. Se trata de un grupo de jóvenes músicos dispuestos a pasarla bien, que pertenecen en concreto a la corriente de rock Indie (de independiente) que les permitió rodearse de gente que trabajó con otros grupos como *Cloud Room*, *Interpol* y *Spoon*. Esas relaciones dieron como resultado que su segundo álbum *Citrus* suene con un poco más de poder en las guitarras que suavizaron con un diseño de imagen mucho más psicodélico, burbujeante.

Su propuesta es muy soñadora, pero no por eso melosa y con cargas exageradas de felicidad, eso los ha distinguido, texturas que los expertos califican como escapes de sueño en nubecitas por sus canciones suaves, pero con guitarras fuertes llenas de efectos, que desde luego no pueden calificarse como lindas melodías. Todo ese conjunto de elementos los convierte en una banda sonora y muy visual.

Musicalmente muchos los han comparado con grupos como *My Bloody Valentine* y *Lush*, pero sobre todo con estos últimos, porque también poseen integrantes de origen japonés. Cierto o no, el grupo ha ganado terreno y respeto, sobre todo desde la aparición de *Citrus*, calificado como rítmico, dulce y delicioso. Una propuesta que bien vale la pena otorgarle una oportunidad.

INTEGRANTES

Yuki Chikudate – Vocales
James Hanna – Guitarra
Haji – Bajo
Ben Shapiro – Batería



THE SMASHING PUMPKINS

ZEITGEIST

Una de las mejores agrupaciones de rock más importantes que surgieron en la década de los noventa es *The Smashing Pumpkins*, su música dura, cruda y real los convirtieron en un estandarte generacional. Después de su disolución en el 2001, sus fanáticos esperaban una posible reconciliación que finalmente se dio.

Este 7 de julio el grupo lanzará un nuevo disco titulado *Zeitgeist*, que desafortunadamente no contará con dos de sus integrantes originales: la bajista **D'Arcy Wretzky** y el guitarrista **James Iha**, pues no lograron limar las asperezas con el guitarrista, cantante y líder del grupo, **Billy Corgan**, que sí será acompañado por el baterista **Jimmy Chamberlain**.



AIDORINGU

AIDORINGU

El nuevo proyecto apoyado, producido y lanzado por PonyCanyon es *Aidoringu* con su disco debut que se espera en el marcado para el 11 de julio de este año. El primer sencillo es *Hyakkaryouran Aidoringu*, que ya es aplaudido en los foros y eventos de la capital nipona, como el Tokyo Sunshine City en el que se presentaron ante más de mil personas.

Esto representa un éxito para el programa FujiTV que apoya el concepto *Aidoringu*, que, por cierto, inició oficialmente como un experimento el año pasado cuando aparecieron en él como aspirantes a "Idol". Aunque se esperaba que el lanzamiento de este maxi single fuera al estilo del programa Bishoujo Club 31, muy en la onda Idol tradicional, el disco contendrá versiones de los más grandes éxitos grabados en las décadas de los ochenta y noventa.

El tracklist del disco incluye cuatro temas inéditos, por lo que se espera que a poco tiempo de ser lanzado también sea considerado un mini-álbum.



Por Daniel Rojas



MASS EFFECT

CUANDO EL FUTURO NOS ALCANCE

El espacio, el universo infinito, la expansión y el descubrimiento de nuevos mundos han sido temas favoritos de los desarrolladores de videojuegos. Los planteamientos sobre la posible expansión de la raza humana han sido expuestos una y otra vez en distintos títulos para todas las consolas a través de la historia. Bueno, he aquí uno nuevo: *Mass Effect*.

Aunque efectivamente son muchos y muy variados los juegos que han realizado la misma temática una y otra vez, a *Mass Effect* no se le puede concebir como una más simplemente, ya que detrás de éste se encuentran años de trabajo que hacen pensar que será sin duda un título recordado.



Desarrollado por Bioware, *Mass Effect* nos traslada unos cuantas decenas de años adelante en el tiempo para contarnos una historia llena de acción y aventura, en donde el humano, después de varios años de investigación y desarrollo tecnológico, por fin ha podido viajar por el universo en busca de civilizaciones desconocidas. El resultado, lejos de ser alentador en todo momento, resulta catastrófico cuando en más de una ocasión los terrestres resultan ser huéspedes no gratos.

Pero como todo cuenta con una previsión, años atrás se desarrollaron códigos y estatutos, en donde se dejó claro que los humanos fungirían como una especie de policía universal. Así, otra de las tantas misiones que se tiene que lograr a lo largo de la historia es preservar el orden y la tranquilidad en el espacio y aplacar a los revoltosos que quieran violentar la paz de otros mundos.

MODO DE JUEGO

Mass Effect se trata de un juego de shotter en primera persona que mezcla de manera soberbia la aventura y la estrategia con tintes RPG. Algunos, la mayoría pensamos, encontrarán muchas similitudes con el título de *Kotor*, y las comparaciones no serán gratis, ya que se trata de los mismos desarrolladores.

Las armas, los escenarios y los enemigos son diseñados con una gran habilidad. Los alienígenas, a los cuales enfrentará el escuadrón del bando de los buenos, cuentan con un porte y un arsenal de armas que le harán la misión difícil a quien ose enfrentarlos, pero como el fin es que siempre triunfe el bien sobre el mal, estarán a la disposición de las justas y bondadosas potentes armas que ayudarán a cumplir la misión.

Las expectativas en torno a *Mass Effect* son enormes. Sin exagerar está contemplado para ser el juego del año y perfilarse para llegar a ser una saga exitosa. Se puede decir, a manera de conclusión, que el juego logra conjugar dos elementos claves: se ve bien y se juega mejor.

Por Mario Monroy



Final Fantasy I & II 20th Anniversary Edition

20 AÑOS DE UNA FANTASÍA

Ya han pasado 20 años desde que Square nos cautivó por vez primera con el primer *Final Fantasy*. La inaugural aparición de este videojuego fue en el año de 1988 para la primera consola de Nintendo (NES), como respuesta a un juego del mismo género llamado *Chrono Cross*, desarrollado por su competidor Enix.

La saga de *Final Fantasy* creada por **Hironubu Sakaguchi** ha sobrevivido al tiempo y se ha vuelto más fuerte con cada uno de sus nuevos capítulos, convirtiéndose en éxito total y llegando a ser una franquicia de tradición.

Ahora con una nueva adaptación, *FF* regresa para la consola portátil de Sony para demostrar por qué fue un éxito en los ochenta.

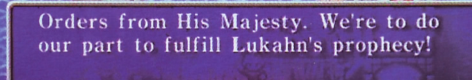




FINAL FANTASY I

La Tierra se está muriendo y la gente espera el cumplimiento de una profecía: cuatro guerreros, cada uno con un orb, llegarán para renovar el mundo. Estos cuatro caballeros son los **Caballeros de la Luz**. El juego comienza con unos *mini-quests standard*: rescatar a la princesa, despertar al Rey dormido, detener a la bruja ciega, etcétera. Pero pronto una amenaza mucho mayor es descubierta. Las **Cuatro Fieras**, cada una encarnando la forma de los elementos, están detrás del decaimiento de la Tierra. Y detrás de estas Cuatro Fieras está **Caos**, una bestia infernal que ha desviado el tiempo para conseguir sus nefastos planes.

Las Cuatro Fieras son de hace 2000 años. En un intento por recobrar su antigua fuerza, mandan al caballero **Garland** (personaje que se repite en *FFIX*) 2000 años hacia el pasado. En esa época, Garland se convierte en Caos fundiéndose con las Cuatro Fieras. Caos se propone usar su nuevo poder para mandar a las Cuatro Bestias al presente. Pero los Caballeros de la Luz viajan al pasado y derrotan a Caos antes de que tenga éxito en sus propósitos. La victoria borra todas las huellas de su viaje y sólo queda la leyenda, contada de generación en generación por **Dwarves, Elves** y **Dragons**. Muchos jugadores se confundieron con este concepto de los 2000 años y la gran mayoría de ellos piensan que ni siquiera los diseñadores del juego lo comprendieron debido a su complejidad.









FINAL FANTASY II

El **Imperio Barmekia** mata a las familias de cuatro jóvenes. Éstos, espoleados por el terrible suceso, deciden unirse a la resistencia de **Queen Hilda** (el único obstáculo para que Barmekia controle el mundo) para ayudar en todo lo posible a que los malvados propósitos del Imperio no se cumplan. Conforme avanza el juego van adquiriendo más poder y son capaces de enfrentarse al mal que acecha al mundo. El enemigo final no es el Imperio, sino algo que hay detrás de todo ello: el **Dark Cloud**.

CONCLUSIONES

El juego presenta notables mejoras con respecto a su primera versión de NES, pero nada significativo en comparación con el remake que se lanzó para la PS; de hecho, es una adaptación de este remake, pues la secuencia de intro es la misma que se utilizó para esta consola. Lo único notable es que los escenario se ven más limpios y los pixeles son prácticamente invisibles.

Este nuevo remake del remake está dedicado prácticamente a los fanáticos de la saga que por nostalgia lo van a comprar, además de los jugadores que nunca han puesto sus manos sobre un *FF*. A todos ellos les puedo decir que éste es un buen comienzo, pues podrán jugar estos dos clásicos en una plataforma reciente y con las mejoras que ofrece.

Por Daniel Rojas

POKEMON BATTLE REVOLUTION

A COCO LIMPIO EN WII

Si algo le ha funcionado históricamente a Nintendo de unos años para acá, además de *Mario*, claro está, ha sido sacar títulos del famoso anime *Pokémon*, y para el Wii, no podía ser la excepción. El título ha ido puliéndose generación tras generación de consola hasta convertirse en uno de los favoritos de los videojugadores.

Sabemos ya que el juego se centra en los combates uno a uno que tan divertidos y reñidos son, pero ahora con la nueva conexión a Internet Wi-Fi se podrá competir en línea con otros jugadores, lo que convertirá al juego en un universo inagotable de retas On Line.

Desde luego, el modo de juego como en todos los títulos de Wii será la novedad en *Pokemon Battle Revolution*, aunque cabe destacar que no se explotó al máximo, y es quizás este punto el único negrito en el arroz. Los gráficos se han mejorado en detalles que permitirán observar gladiadores más definidos en escenarios igualmente pulidos para esta nueva entrega que sin duda se encuentran a pasos agigantados de sus sistemas predecesores (Gamecube, N64).

De la historia no hay mucho que contar, o mejor dicho, absolutamente nada. A diferencia de las entregas pasadas, se centra en los combates *Pokemon Battle Revolution* todo el tiempo dejando a un lado los tintes aventurescos presentados anteriormentea, por lo cual la acción y la pelea están plenamente aseguradas.





TRANSFORMERS

MÁS... DE LO MISMO

Hoy en día es muy común, debido a la época en la cual nos encontramos, toparnos con lo que acertadamente fue llamado "Los éxitos del verano", refiriéndose a los estrenos cinematográficos más esperados en el año. Bueno, pues, acompañando a dichas películas salen a la venta sus respectivos videojuegos oficiales, que lamentablemente la mayoría de las veces son basura pura.

Como generalmente sucede en estos títulos, *Transformers: The Game* resulta ser un juego que para la mayoría pasará a ser uno más. Quizá no es el peor que se haya hecho de este tipo, pero tampoco, y de eso estamos seguros, será recordado como uno de los mejores.

Quizá el juego otorgue mejores dividendos en el apartado gráfico para el PS3, pero fuera de eso es muy regular en todas su líneas. De la historia, por ejemplo, se puede decir que sigue mucho los lineamientos del filme: los buenos contra los malos. He aquí otro punto a favor, se puede escoger el bando en el cual se quiere jugar: Autobots o Decepticons, aunque los Autobots liderados por Optimus Prime desde luego son un poco más fuertes y habilidosos, por lo que escoger a los malos, es decir, a los Decepticons, será un haraquiri.

Transformers: The Game estará disponible para casi todas las consolas y seguramente se venderá como pan caliente, aunque después de un tiempo será totalmente prescindible.









TOP 5: Juegos de samuráis



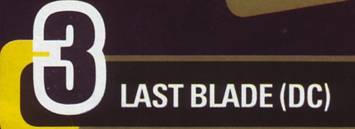
5 SAMURAI WARRIORS (PS2)

Koei ha quedado en la memoria de los videojugadores gracias a su saga *Dynasty Warriors*, un juego de peleas multitudinario que nos ofrece ponernos en el rol de un guerrero dispuesto a enfrentarse a hordas de enemigos (literalmente cientos de enemigos). Esta saga apareció por vez primera en los últimos días de la PlayStation, con buena respuesta, pero hasta la cuarta entrega para PlayStation 2 esta saga se consolida como la mejor del género.

Samurai Warriors sobrepasa todo lo visto anteriormente en lucha de batallas multitudinarias, incluso supera, por muy poco, al mítico *Dynasty Warriors 4*, corrigiendo las pocas carencias que tenía. Un hurra a Koei por realizar esta otra saga que es un soplo de aire fresco al descubrir nuevos personajes, nuevas historias y más profundidad de juego, sin limitarse a repartir trancazos a todo el mundo a diestra y siniestra.

4 BUSHIDO BLADE (PS1)

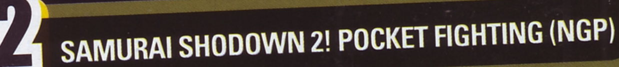
En *Bushido Blade*, estamos en el Japón feudal y podemos elegir entre ocho armas diferentes para nuestros seis personajes, miembros del grupo de asesinos Kage. La principal diferencia entre ellos son sus velocidades y fuerzas, lo cual es algo muy a tener en cuenta aunque posean estilos parecidos. Los personajes, una vez en lucha, podrán esquivar, cubrirse y atacar, y eso sin contar que pueden correr para huir o tomar una mejor posición, trepar a lugares elevados, o variar la posición para cambiar la guardia, por poner algunos ejemplos. Éstos son detalles muy importantes, porque hemos de colocar un único golpe que sea letal a nuestro adversario, pues no hay barra de energía. Aparte de esto, podemos debilitar los brazos del oponente si le damos acertadamente, o inhabilitarle las piernas golpeándole con habilidad. Como veis, muy real, con lo que seguramente las opiniones de los que jueguen estarán muy divididas.



3 LAST BLADE (DC)

Last Blade 2: Final Edition es la conversión a Dreamcast de la arcade aparecida en Japón en 1998, conocida también como *Bakumatsu Rouman Dai Ni Maku: Gekka No Kensi*. Y también es el anuncio de que SNK no programará más en la consola blanca de Sega (a excepción del *Mark of the Wolves*). Se trata básicamente de un juego de lucha en 2D con armas blancas, en la línea del mencionado *Samurai Shodown* o el más reciente *Guilty Gear X*, aunque con la huella característica de SNK, acción trepidante y una dificultad media-alta.

El jugador puede optar entre tres estilos de lucha, uno más que en la primera parte: más fuerza, mayor rapidez y el nuevo EX. El primero permite tener dos súper especiales adicionales (desesperación y superdesesperación), además de infligir mayor daño a los rivales. El segundo permite encadenar combos más variados, un súper especial y un Combo Special. Finalmente el modo EX es una equilibrada mezcla de los anteriores.



2 SAMURAI SHODOWN 2! POCKET FIGHTING (NGP)

La saga de *Samurai Shodown* cuenta con una larga lista de entregas que han aparecido en distintas consolas sin mencionar los arcade, pero siendo honestos la mayoría de ellas sólo son un refrito del anterior, y en ocasiones los desarrolladores ni siquiera se tomaban la molestia de corregir los errores de su entrega anterior. Pero aun así esta saga es de las más importantes dentro del género de las peleas en 2D, aunque no salga bien librada en el terreno de los juegos en 3D con su juego *Samurai Shodown 64*.

Nuestro segundo lugar pertenece a *Samurai Shodown 2! Pocket Fighting*, un título lanzado en 1999 para el Neogeo pocket. Esta segunda parte, que tenía dos alicientes claros sobre la anterior: era toda a color y tenía un elenco de personajes mayor. Además de esto, el juego gozaba de un estupendo sistema para desbloquear más movimientos especiales (y equiparlos), así como objetos especiales para los combates, junto a *Snk vs Capcom*, el mejor juego de la portátil (no sabemos cómo SNK no ha hecho nada parecido para ninguna otra portátil). En esta trama se retoma a los personajes de SS64.



1 ONIMUSHA 3 (PS2 Y PC)

El primer lugar corresponde a este impresionante juego de Capcom. Muchos de ustedes lo conocen y no hay mucho que decir, sólo que está en nuestro primer lugar.

Onimusha 3 es un juegazo. Los amantes de los juegos de calidad estarán de acuerdo, ya que con este título conseguiremos largas horas de buena diversión. Las mejores armas de este juego son su trabajada historia, unos gráficos impecables y dos actores interpretando los papeles principales; además, una banda sonora a la altura de una superproducción cinematográfica.

Por Ivonne López O.



GADGETS

Para el deleite de muchos aficionados a estos accesorios, que nos hacen la vida cada vez más fácil y divertida, les traemos más curiosidades y novedades en cuanto a gadgets se refiere.





MY LIFE ONLINE

Sony sigue en cuestión de innovaciones en cuanto a entretenimiento se refiere, y ahora lo vemos competir con un nuevo gadget llamado *Mylo*, abreviatura de *My Life Online*. Es de bolsillo, delgado y cuenta con una pantalla de 2.4 pulgadas deslizable, que al hacerlo deja ver el teclado que tiene integrado. Puedes ver fotos, video, reproducir música (MP3, WMA o ATRAC®) y ya que cuenta con WiFi, puedes ocupar programas como Yahoo! Messenger, Google Talk o Skype. Viene con micrófono, audífonos, cable USB y por supuesto un slot para Memory Stick Pro Duo y claro su batería de Litio, para más horas de entretenimiento. Y no es muy caro, ya que solamente cuesta US$350, ¡Una ganga!



UNA NUEVA CONSOLA



Comenzamos con una consola para videojuegos llamada *Game Trak*. Básicamente se basa en la novedosa forma de jugar a través de los movimientos, como algunas consolas que ya están a la venta (Wii). Su diseño es sencillo, sin tantos botones, ni entradas o salidas, así que cuenta con dos palancas y un sensor de movimiento, el cual detecta dos o tres de ellos según el juego; además, trae unos guantes con cables que se conectan a los Joysticks, que se mueven con el movimiento de nuestras manos. Pero también tiene otros accesorios como un palo de golf, entre otros. Lo malo es que no es un control, sólo una guía para nuestras manos. Cuenta con juegos como el box, el glider, el golf y el básquetbol.

Sin embargo, a pesar de ser tan sencillo y con pocos juegos por ahora, sigue siendo una competencia para las consolas más vendidas, algo que hay que seguir de cerca.



MÁS DE ZELDA

Y para continuar con los videojuegos, Nintendo Wii sigue apostando con uno de los juegos más populares: *Zelda*, pero ahora con nuevos accesorios, que vienen en un Kit que consta de la fabulosa *Master Sword* o espada maestra, acompañada del escudo *Hylian*. Estas nuevas indumentarias traen un espacio para que coloques en ese lugar los controles del Wii y así sientas más de cerca la experiencia de jugar *Zelda*. Mientras tanto, se manejan dos modelos: uno en blanco, que trae la espada, un cuchillo y el escudo; y el otro, debidamente pintado, tiene la espada y el escudo. Tiene un costo de US$30.



ROCKOLA

Ahora que si de música se trata y quieres revivir el pasado, puedes adquirir una rockola al puro estilo de los años sesenta. Se trata de una conexión más para que puedas reproducir las miles de rolas que llevas en tu iPod, se llama *Wurlitzer iPod Jukebox*. Lo interesante es que no solamente escuchas las canciones que ya tienes cargadas en tu reproductor, sino que además cuenta con un cambiador para CD, por si tienes un gran revén. Realmente es una nueva experiencia para tus oídos, con tres bocinas, y para la vista, por su atractivo diseño, para recordar con alegría y buen sonido esos años dorados. Se espera que la cantidad para adquirirlo sea de US$950 dólares aproximadamente.



UNA RICA MANERA DE COMER

Lo que a todos nos encanta es comer y por qué no hacer uno de estos gadget para incrementar nuestro sentido del gusto, como estos novedosos palillos. El chiste de esto es que dejes a un lado la molestia de tantos condimentos que te quitan espacio en la mesa. Para eso pensaron en ahorrar espacio, ya que estos palillos se rellenan de salsa, o de cualquier otra cosa que quieras, para evitarte la molestia de estar pidiendo que te pasen todo o de interrumpir tus bocados porque necesitas más salsa. Una buena novedad que esperamos disfrutar a cada mordida.

MOUSE PAD DE LUJO

Un accesorio tan indispensable para nuestras computadoras es el mouse. Ahora se le dedica un gadget para él solito y claro para nuestro deleite. Se trata de un *Mouse Pad USB Multimedia* de 21.8 x 18.8 mm, así que puedes hacer un gran número de conexiones USB, ya que tiene cuatro puertos, ubicados al costado, también infrarrojo, puertos plug & play y estéreo speaker, micrófono, audífonos. Es compatible con Win Xp, 2000, 98, Linux 2.4, Mac OS 8.5 y ME. Así podrás jugar más con tu ratoncito.





XXII FESTIVAL DE COMICS 2007

19, 20, 21 Y 22 DE JULIO

EXPO REFORMA, AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ

Horario de 10 a 7, admisión $50.00 pesos, 2X1 los días 19 y 20, 2X1 con tarjeta punto joven, gratis niños menores de 1.20 m de estatura y cosplay con disfraz completo, tel. 56986273